N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

CE MAGAZINE REND EPILEPTIQUE

joystick NUMÉRO 101 • 38 F

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 101 FÉVRIER 1999

MYTH II • BROODWAR • FIGHTER SQUADRON joystick FEVRIER 1999 • 38 F

Superbike

VIEUX MOTARD QUE JAMAIS

LE TOP DU 2 ROUES

Foutage de gueule

PATCHE OU CREVE

LES ARNAQUES DE NOEL

T 2788 - 101 - 38,00 F

Crash Test

LE TOP DU TEST

Myth II, Broodwar, SimCity 3000, Dethkarz, Apache Havoc, Delta Force

NUMÉRO 101 • FÉVRIER 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 S • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

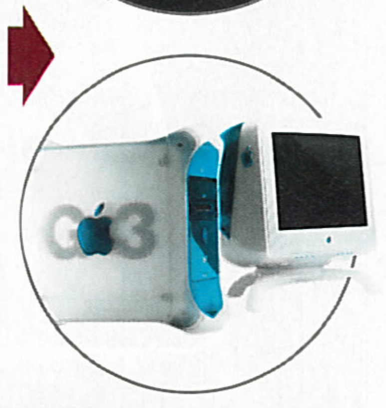

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft

Sommaire

JOYSTICK 101 • FÉVRIER 1999

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS



ET AUSSI...

Joystick
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction :
Nouvelle adresse : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Maquettistes : Stéphane Noël, Sonia Caron, Christophe Gourdin, Catherine Branchut, Marie Hédon, Joseba Urruela, Hervé Drouadène et Tata Lili
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas et Sonia Jensen
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule et Moulinex
TESTS : Raspa (Philippe Louet), Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Chef de rubrique Matos : Stéphane Quentin (Kant)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)

À participé à ce numéro : Gabriel Lopez
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Cécile-Marie Reye
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & Roto sud.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Superbike © Milestone/Electronic Arts 1999
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 48 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana



sommaire

La nouvelle année commence pour nous par un déménagement. Après avoir fait l'aller et retour une bonne douzaine de fois entre Levallois et Clichy, nous voilà bientôt de retour à Levallois. Espérons que ce nouveau « départ » nous porte chance ! J'entends par là que les démos promises le mois dernier ne nous sont toujours pas parvenues. Autant vous dire que j'ai l'air bête avec mon édito du numéro 100. Enfin, vous avez été très nombreux à apprécier notre caricature de South Park, c'est déjà ça (trois semaines de boulot 24h/24 pour le p'tit Gana, c'est pas rien. Toujours est-il qu'il n'est pas prêt à recommencer de sitôt). Ce mois de février est donc assez peu fourni malgré des démos de très bonne facture, comme l'excellent Myth II, le très bon Rogue Squadron ou encore le très chouette Total Air War. Et puis pour les fans de Half-Life, il y a rien moins qu'une centaine de niveaux multijoueur et 30 nouveaux personnages. De quoi se fritter allègrement en réseau pendant quelques semaines.

Lord Casque Noir





Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison des touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX.6

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.

cd-rom n°101



LA DÉMO EXCLUSIVE

MYTH II

Editeur : Eidos
Système : Windows 95/98,
carte accélératrice 3D obligatoire.

Les créatures des ténèbres ressortent des profondeurs pour essayer une nouvelle fois de prendre racine dans le monde des vivants. Il n'existe rien de plus horrible que de voir des gens comme vous et moi s'associer à eux pour parvenir à agripper une miette de pouvoir. Nos beaux champs sont ravagés. Plus personne n'ose rouler dans la rue de peur d'être emportée vers des tourments profonds. Nos cités sont désertées. Les gens se terrent chez eux, attendant celui qui aura le courage d'affronter les plus terribles créatures. Où est-il, cet être fédérateur ? Est-ce vous ? Moi ? Qui que ce soit, il emmène avec lui tous nos espoirs. Car ce qui l'attend est une épreuve difficile, encore plus difficile que le premier Myth. Même si les niveaux commencent doucement et semblent aisés, les développeurs ont placé la barre toujours plus haute. Pitié, qu'un sauveur se présente vite. Sinon je n'aurai jamais le courage d'aller chercher mes croissants dimanche matin.

LA DÉMO EST EN ANGLAIS MAIS LA VERSION COMMERCIALE SERA EN FRANÇAIS.











-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\Myth2 du CD et cliquez sur Myth2.exe;

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Suivez le tutorial proposé. Attention la démo est une version anglaise donc pensez à utiliser votre clavier en qwerty.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

CLUB-INTERNET

Découvrez Internet gratuitement pendant un mois grâce à Club-Internet
5 bonnes raisons de vous abonner à Club-Internet
. Tout l'Internet pour 77 f/mois* (illimité*)
. 10 Mo gratuits pour héberger vos pages personnelles et 5 adresses e-mail
. Une assistance technique gratuite ** 7 jours/7
. Une vitesse de connexion plébiscitée par tous les bancs d'essai
. Le savoir-faire technologique de Matra et l'expérience éditoriale de Hachette
* abonnement hors coût des communications téléphoniques locales **hors coût téléphonique
Le numéro de série se trouve derrière la pochette du Cd-Rom de Joystick.

LES DÉMOS







DESCENT 3

Editeur : Interplay
Système : Windows 95/98,
carte accélératrice 3D obligatoire.

Ce dont je me souviens dans Descent 2, c'est l'interminable envie de vomir qui me prenait quand j'y jouais. Le premier jeu qui intégrait un espace 3D affolait tous mes repères habituels. Et puis ce n'était que des couloirs sombres à l'infini. Une véritable torture pour les claustrophobes. Descent 3 se démarque en proposant des niveaux aérés éliminant définitivement tout goût de vomi. Le jeu est enfin devenu supportable pour nos sens.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DESCENT3 du CD et cliquez sur D3DEMO.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans menu Démarrer. Lancez Descent 3. Allez dans Option pour configurer vos touches.

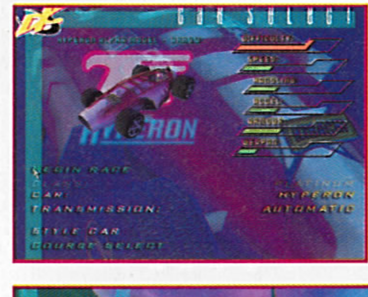
-CONFIG MINI :

P266, 64Mo RAM

DETHKARZ

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Grâce à ce jeu, Pod va être enfin reconnu pour ce qu'il est, une grosse merde (NDLR : Ça n'engage que Kika. Non parce que moi, j'aime bien... enfin, ça date un peu maintenant). Avec un principe presque identique, Dethkarz introduit une kyrielle







d'animations et donne l'envie d'arriver au bout du circuit avant les autres. C'est ce que j'appelle un bon jeu d'arcade.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DETHKARZ du CD et cliquez sur SETUP.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6, carte accélérée 3D recommandée.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans menu Démarrer. Cliquez sur Melbourne.
flèches droite/gauche : direction
flèche avant : accélérer
flèche arrière : freiner
shift : tirer
z : utiliser powerup
vue : tab/ctrl

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

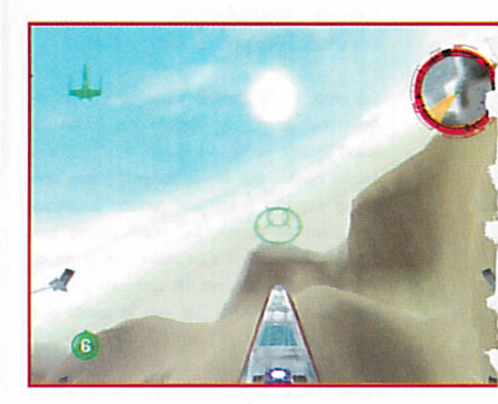




ROGUE SQUADRON

Editeur : LucasArts
Système : Windows 95/98,
carte accélératrice 3D obligatoire.

J'aime piloter des X-Wings dans de longs canyons. J'aime blaster des Tie Bomber et infliger camouflé sur camouflé aux forces de l'empire. J'aime faire trébucher les grands colosses de ces armées avec mes filins. J'aime Star Wars et surtout Rogue Squadron qui est l'aboutissement du dernier jeu Lucas.



-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RSQUADRON du CD et cliquez sur RSQUADRON.ZIP.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6 ; joystick recommandé.

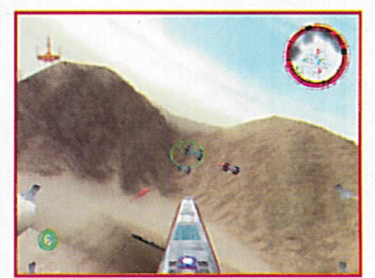
-MODE D'EMPLOI :

Pour configurer les touches, allez dans setting.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.





IL DETESTE LE MAUVAIS ESPRIT



Il est le dernier détenteur des Clés, l'ultime descendant des gardiens de la frontière sacrée entre la vie et la mort. Il est l'héritier des sentinelles suprêmes de la frontière appelée "The Gate". Il est le Gardien des Ténèbres.

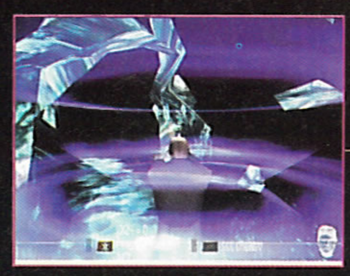
LE GARDIEN DES TENEBRES

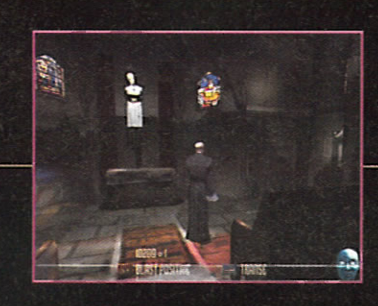
Moine-exorciste solitaire et mystérieux, Ekna a appris toutes les connaissances fondamentales de l'énergie mentale et maîtrise la puissance de la prière. C'est un initié supérieur de "The Gate". Cette organisation ultra-secrète lui confie systématiquement les missions les plus dangereuses, celles touchant au paranormal. Ses pouvoirs de médium lui permettent de démêler les enquêtes les plus sombres, sa magie d'affronter les horreurs les plus puissantes.

- UN JEU D'AVENTURE ET D'ACTION où votre foi sera mise à l'épreuve dans 10 épisodes variés, des plus classiques aux plus insolites : un musée d'art pré-colombien, un fast-food, un zeppelin ou une distillerie.
- Des notions de gestion et de jeu de rôle pour résoudre chaque mission en finesse ou en force.
- Des ennemis intelligents qui adaptent leurs actions : combattre ou fuir, tendre un piège ou encercler votre héros.
- 28 sorts aux effets spéciaux ultimes, du plus violent (Blast télékinétique) au plus subtil (transe émotionnelle).
- Fluidité, graphisme : une 3D Temps réel à la pointe de la technologie actuelle.

Tequila - © Cryo interactive Entertainment

ENTRE LA VIE ET LA MORT, IL VOUS AIDE A CHOISIR.





(scènes de jeu)





3615 CRYO
WWW.cryo-interactive.com

LES DÉMOS



SETTLERS 3

Editeur : Blue Byte
Système : Windows 95/98

Ça court, ça court les settlers. Ils sont passés par ici et puis par là. Ils repasseront par ici. Jamais ils ne s'arrêtent. Pour les attraper c'est costaud. Mais ils finiront par repasser puis s'arrêter dans le pays voisins en nombre suffisant pour rejeter les autres coureurs à la mer.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SETTLERS3 du CD et cliquez sur s3multidemo.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer pour lancer Settlers3. Suivez le tutorial pour savoir comment guider votre peuple dans les méandres des guerres antiques.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.



THIEF: DARK PROJECT

Editeur : Eidos
Système : Windows 95/98

Voilà un jeu excellent. On adore se glisser derrière les gardes et sortir sa petite matraque en bois brut pour les assommer. La traversée d'une pièce vous fait frissonner quand vous savez qu'au moindre bruit, un soldat intervient pour vous liquider. Pour une fois, jouer à l'ignoble voleur se révèle être un vrai délice.



-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\THIEFD du CD et cliquez sur THIEFD.ZIP

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6, carte 3D recommandée.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe dans JOYSTICK\DARKPROJECT. Lancez THIEFD.EXE pour y jouer. Vous pouvez configurer vos touches en allant dans Option. Un tutorial vous permet de connaître toutes les ficelles pour devenir un bon voleur.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.





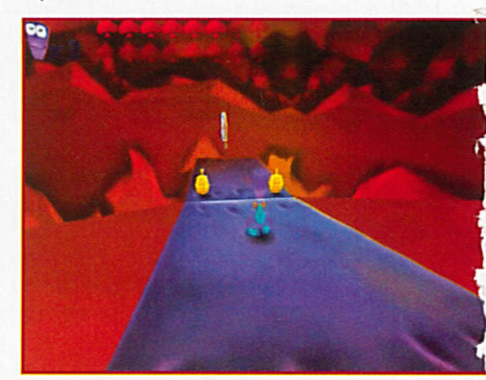




TONIC TROUBLE

Editeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98,
scarte accélératrice 3D obligatoire.

Un petit Tonic, rien de mieux pour se remettre en forme. Ça secoue sec mais toujours avec humour. Comme jeu de plate-forme, on ne fait pas plus mignon. Ce qui ne l'empêche pas de proposer des niveaux assez costauds. Alors accrochez-vous bien. Une démo plus aboutie sera prochainement pas disponible !







-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TONIC du CD et cliquez sur TONIC.ZIP.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

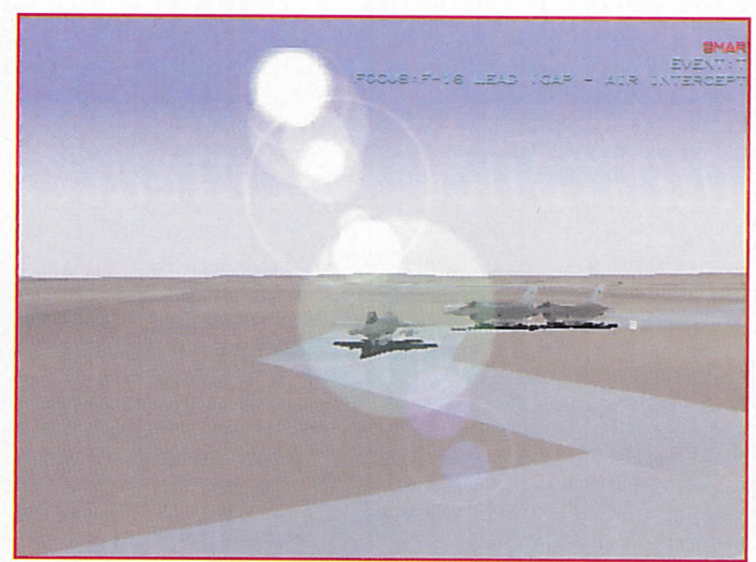
Les touches sont indiquées en début de jeu. Pour le lancer, allez dans UBISOFT\DEMOTT\TONIC TROUBLE.EXE. Pour passer l'écran, fermez-le ; le jeu se lance alors automatiquement.

-CONFIG MINI :

P233, 64Mo RAM/

Somptueux, Sanctuaire, Sorcier, Symbole, Sacrifice, Simplicité, Spectre, Surnaturel, Suspense, Sortilège, Souffrance, Sentence, Superstition, Souverain, Spirituel, Sépulture, Surprenant, Sceau, Sinueux, Sublime, Solennel, Sensation, Splendeur, Sombre, Seigneur, Serment, Sablier, Saphir, Sanguinaire, Stratagème, Squelette, Sabre, Sacré, Satanique, Secret, Sceptre, Souterrain, . . .

LES DÉMOS





TOTAL AIR WAR

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98,
carte accélératrice 3D obligatoire.

Si vous avez toujours voulu vous mettre à la simulation mais que très vite vous avez arrêté, rebuté par la difficulté d'un atterrissage ou d'un décollage, ce jeu est pour vous. Deux uniques touches vous suffisent pour passer ces épreuves difficiles et vous ouvrir les portes du paradis. Mais ne pensez pas qu'on vous mâche le travail. Une fois en vol, il n'y a qu'un seul maître à bord, vous.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOTALAW du CD et cliquez sur SETUP.EX.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6 ; joystick recommandé.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer. Cliquez sur DID pour lancer Total Air War. Les missions d'entraînement ne sont pas disponibles. Alors avant de vous lancer directement dans la campagne, mémorisez bien vos touches. Une partie des fonctions est dévolue au joystick. Vous pouvez le configurer en allant dans option.

Shift s :	Fait passer au prochain évènement
^ et $:	Lancer moteur droit et moteur gauche
G :	Enlever train d'atterrissage.
T :	Liste de tir
Entrée :	Sélectionne les armes air-air et air-sol
B :	Aérofrein
^et $:	Eteindre les moteurs
P :	Pause
F1, F6 :	Vues
Tab et 1,2,3 :	Approche directe pour l'atterrissage.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

UPRISING 2

Editeur : 3DO
Système : Windows 95/98,
carte accélératrice 3D obligatoire







Mélange entre Urban Assault et Battle Zone, Uprising essaye d'adapter les derniers hits pour se mettre au goût du jour. Avec une bonne carte graphique, vous allez pouvoir apprécier ce mélange plutôt détonant. Uprising 2 reste malgré tout un jeu d'arcade qui manque un peu d'intérêt, hélas.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\UPRISING du CD et cliquez sur UPRISING.EXE. Pour que la démo s'installe sans problème, vous êtes obligé d'installer le DirectX que le jeu vous propose.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer. Cliquez sur 3DO pour lancer Uprising. Pour connaître les touches, allez dans Option puis Contrôle. Le mode solo propose un tutorial pour s'adapter au jeu.

-CONFIG MINI :

P200, 48MO RAM.

WARGASM

Editeur : DID
Système : Windows 95/98,
carte accélératrice 3D obligatoire.

Jeu de guerre par excellence, Wargasm va vous faire vivre de vraies batailles du XXIème siècle. Chars contre chars, fantassins contre fantassins, DID a misé sur l'ultra-réalisme pour proposer une simulation guerrière dotée d'un moteur puissant. Il ne vous reste plus qu'à jouer au Général Schwarzkopf pour écrabouiller les armées ennemies.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARGASM du CD et cliquez sur WARGASM.ZIP. Les fichiers se dézippent dans JOYSTICK\WARGASM.





Lancez le SETUP.EXE pour poursuivre l'installation.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer. Cliquez sur DID et lancez la démo de Wargasm. Les touches sont indiquées dans le menu Option. Débutez d'abord les missions d'entraînement pour vous faire la main.

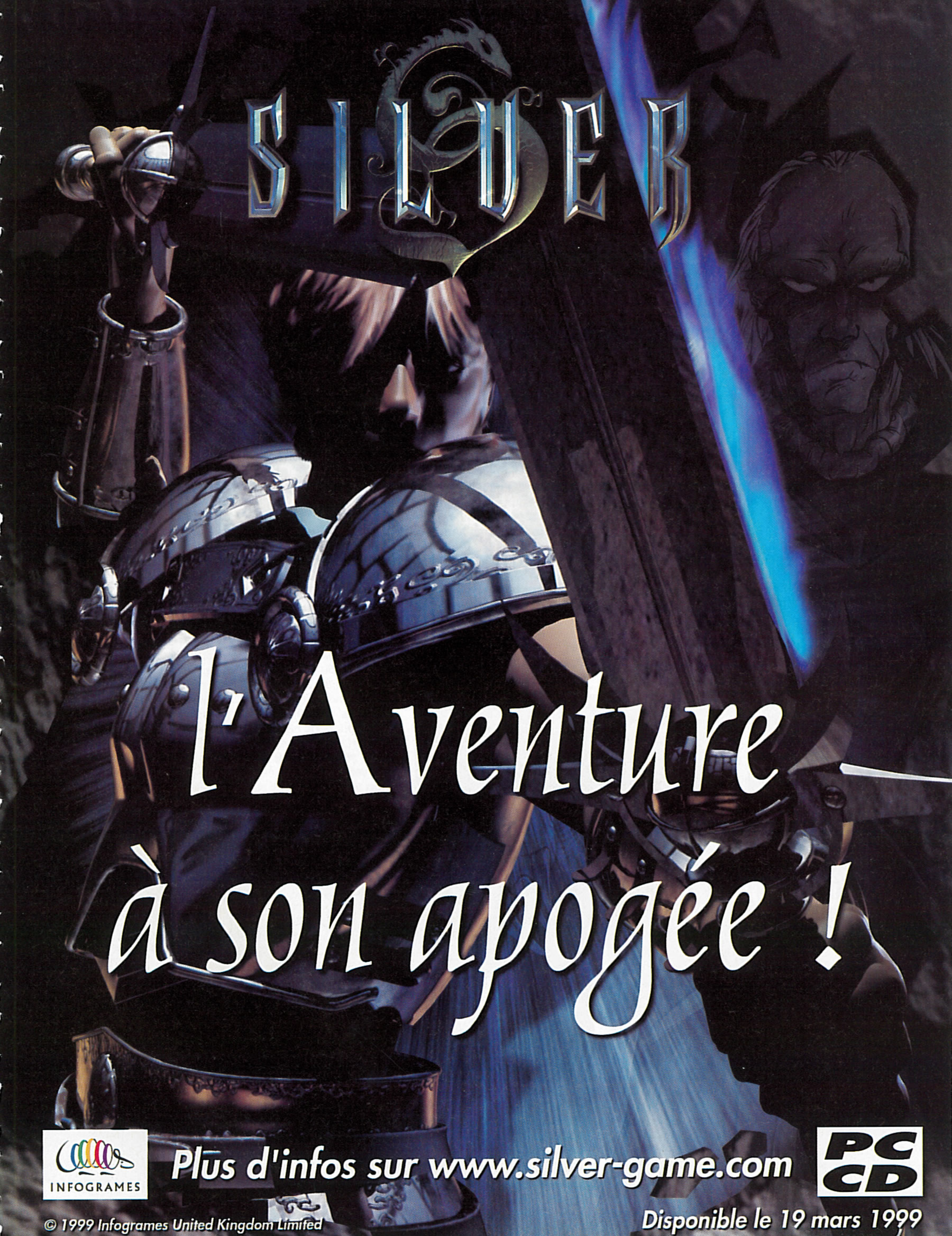
-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

SPÉCIAL HALF-LIFE

Nous vous avons concocté un spécial Half-Life. 123 niveaux multijoueurs, 30 personnages et de quoi créer ses propres skins. Tout ce beau monde se trouve dans le répertoire \DATA\HALFLIFE du CD-Rom. Nous avons cherché des niveaux mono-joueur mais sans grand succès. Nous les mettrons dès que l'on en trouvera, promis !

RESPONSABILITÉS


SILVER
l'Aventure
à son apogée !
INFOGRAMES
Plus d'infos sur www.silver-game.com
PC CD
© 1999 Infogrames United Kingdom Limited
Disponible le 19 mars 1999

Red Baron 3D

Ce mois-ci, un grand revenant en la personne de Red Baron qui, sorti sans mode 3D, revient en boîte et en version super-définitive. Et puis rien que pour le plaisir, des panels, des panels et encore d'autres panels. Les premières retombées de Combat Flight Sim commencent à se faire sentir avec la première vague d'add-on freeware.



A. Feilner's Pearl Harbor


On le sait, il ne faut jamais croire aux vagues promesses des éditeurs car parfois ceux-ci ne se rattrapent qu'un an et demi plus tard. Lorsque nous avions testé Red Baron II nous y avions vu un jeu bien sympathique, avec de nombreuses idées novatrices telles que la " bulle de réalité " générant des missions et des vols aléatoires dans un rayon de 200 kilomètres autour du joueur, et puis aussi un énorme effort historique que ce soit dans les campagnes ou dans le travail sur le décor. Par contre, il faut bien avouer que le moteur laissait un peu à désirer, que ce soit dans les textures des cieux ou dans l'accélération 3D, tout simplement inexistante. C'est donc pour cela que nos meilleurs amis de Sierra ressortent un jeu





complet qui comprend les patches sortis à ce jour avec en prime un moteur amélioré tant au niveau de l'accélération que de la qualité graphique. Une fois l'installation effectuée, on répond à un QCM sur son type de carte graphique (3Dfx) et en route pour les petites aventures du grand baron rouge. Le jeu, à part tout cela, n'a pas changé d'un iota mais on se retrouve avec un nombre d'images par seconde impressionnant. Les combats deviennent très fluides, les dogfights sont donc un peu plus nerveux et, d'une manière générale, on « sent mieux » l'engin que l'on est censé piloter. Red Baron 3D est donc un produit à réserver aux fans de cette période et surtout aux nouveaux venus qui n'ont pas acheté la première version.

Combat Flight Simulator

Après la sortie de Combat Flight Simulator de Microsoft, la réaction des fans ne s'est pas faite attendre très longtemps. En effet, un convertisseur a été livré avec le jeu permettant de piloter n'importe quel appareil construit avec Flight Shop (en gros, une flotte de plus de 5 000 avions gratuits à télécharger sur le Net). L'opération se fait tout simplement : sélectionnez l'avion à convertir et hop, retrouvez-le importé dans les menus du jeu. Sur le site du www.flightsim.com, on trouve désormais une section entière consacrée aux add-on pour ce jeu, qui est remise à jour quotidiennement. C'est ainsi qu'on pourra trouver des missions, des feuilles utilisables avec le nouvel éditeur de dégâts, des scénarios (îles du Pacifique et un extraordinaire Pearl Harbour) et enfin des avions et tableaux de bord. Tout ceci pour rien, je le répète. Oups, je me répète beaucoup, en fait.

Nouveaux panels pour FS98

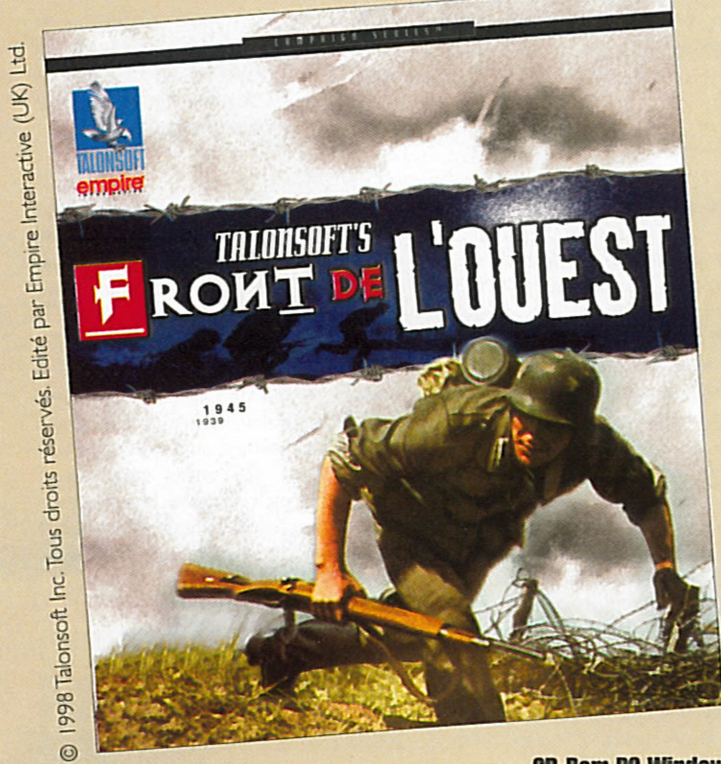
Des panels pour Flight Simulator 98. Tiens, ça faisait longtemps. Bon ben voilà, c'était juste pour vous prévenir que sur Internet s'est créée une association de constructeurs de tableaux de bord qui mettent les leurs (tous gratuits), triés sur le volet, à notre disposition. Au programme des nouveautés mais aussi les meilleures oldies (telles que les œuvres d'Eric Ernst) pour tous les types d'avion au http://www.flightsimmers.net/fpda/flightdeck.htm




CHANGEREZ-VOUS LE COURS DE LA GUERRE ?

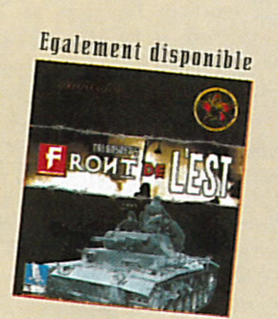
"De la bataille de France en 40 à la poussée finale des Alliés au-delà du Rhin en 45, rien n'a été oublié... de quoi ravir les amateurs de *wargame* tactique."

GEN 4 hit **



- ★ Plus de 50 scénarios et des campagnes dynamiques sur le Front de l'Ouest.
- ★ Terrains d'affrontements variés : désert nord-africain, bocage normand...
- ★ Editeur de scénarios et de cartes très complets.
- ★ Mode multijoueur : jusqu'à 16 joueurs, en réseau ou sur Internet.

Egalement disponible



CD-Rom PC Windows®







Courrier

Oui, oui, d'accord, bonne année, si vous insistez. Merci pour vos encouragements et rencart au prochain numéro multiple de 100. Vedette du courrier ce mois-ci : les réclamations concernant des CD pétés dans le magazine, volés en kiosque ou par des voisins dans votre boîte aux lettres. Autant dire que je me suis éclaté. Pour se genre de problèmes : retournez à votre kiosque où ils vous l'échangeront. Quant aux abonnés, ouvrez votre Joy à la page du sommaire. Là, se trouve chaque mois le téléphone du service abonnement : 01.55.63.41.15.

Sont toujours légion les extraterrestres qui m'envoient leurs soluces et leurs tips. Ils sont directement forwardés vers ma poubelle. La bonne adresse étant crack@joystick.fr. Quant à « C'est le Delco », l'émail de cette rubrique est LmilaNOSPAMgro@club-internet.fr. Enfin si, par miracle, c'est bien une lettre pour le courrier des lecteurs que vous désirez envoyer, pom2ter@joystick.fr est la bonne adresse. Trois commandements divins régissent ces adresses :

Nous ne répondons jamais personnellement.
Nous ne donnons jamais, ni astuce, ni soluce, ni conseil d'achat.
Nous ne dépannons jamais les malheureux dont la configuration ou le jeu plante.

Amen. Pour intervenir dans ces colonnes, toujours deux adresses : Courrier des Lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret et pom2ter@joystick.fr

monsieur pomme de terre

Non, ça n'était pas un mensonge, ça existe vraiment

Je vous écris parce que j'ai eu un gros problème. J'ai enfin eu Internet (super). Je vais sur IRC et là je fais connaissance avec quelqu'un que nous nommerons « monsieur X » et qui se présente comme un hacker. Il m'envoie un émulateur. Je sais, je suis stupide : je le lance. Ça ne marche évidemment pas et plus de monsieur X sur le forum. Et puis là !... ma souris bouge, quelqu'un écrit sur mon écran à ma place, me pique des données, lance des mp3 sur ma machine, écrit des adresses Internet ! Il voyait tout ce qui se passait sur mon écran ! J'étais sur le cul. J'ai déconnecté. En vain j'ai tenté de lancer des jeux : le salaud avait vérolé mon PC à l'ultime degré, pire que Rock Hudson. Pris de nerf, j'ai tout formaté et je suis parti me coucher. Comme je n'arrivais pas à dormir, j'ai feuilleté un ancien Joy et, stupeur, sur quoi je tombe : « Attention, cheval de Troie ! ».

J'aimerais, par cette lettre, mobiliser les lecteurs contre ces connards, car il n'y a pas d'autre qualificatif. Juste une question : peut-il réinfecter mon PC facilement ?
Franck

Petit rappel à l'attention des incrédules, sourds aux mises en garde de Bob Arctor dans son article sur Le Cheval de Troie dans la rubrique réseau. Pour être infecté, rien de plus simple. Il suffit de lancer n'importe quel fichier exécutable infecté au préalable par un petit malin. Absolument n'importe quel programme peut être infecté et le virus est fort fécond. Il ne fait d'ailleurs pas forcément planter le programme infecté au démarrage : la contamination n'est pas forcément aussi facilement détectable.
À partir de cet instant, l'accès via Internet à votre disque dur est total. Votre PC se transforme, pour ceux qui possèdent (et savent faire fonctionner) le programme adéquat, en serveur FTP. En français : ils peuvent télécharger n'importe quel dossier de vos disques durs. Mieux, il transforme votre PC en Remote : il est possible de le télécommander aussi facilement que si le hacker se trouvait à votre place au clavier. Le programme de piratage permet de détecter toutes les personnes connectées à Internet dont le PC est infecté. Deux limites dérisoires à son pouvoir : le débit de votre connexion à Internet et le temps que vous mettrez à comprendre ce qui vous arrive (signes alarmants : votre connexion se met à ramer et vous uploadez des données à vitesse grand V sans rien avoir lancé). Certaines versions prennent même, à intervalle régulier, des shoot écran de votre bureau qui devient aussi secret que si vous aviez une webcam braquée dessus. Si votre micro est branché, on peut entendre ce qui se passe chez vous. Votre journal intime, votre CV, vos tentatives de poésie, vos calculs d'impôts, votre courrier électronique, vos mots de passe, tout ce que vous croyez à l'abri des regards indiscrets s'étale sous les yeux des voyeurs comme un livre ouvert. Imaginez un étranger se pissant dessus de rire, en se régalant de vos brouillons de lettres d'amour les plus humiliantes. Les plus rustres formateront à distance votre PC ou effaceront des fichiers essentiels. Les plus inoffensifs se foutront de votre gueule en ajoutant quelques lignes de REM à votre autoexec.bat qui afficheront, à chaque démarrage de votre PC : « Laisse tomber, c'est pas avec des rimes aussi merdiques que tu te taperas ce boudin de Stéphanie ». Les plus dangereux auront le loisir d'accéder à votre vie privée. Imaginez le pire. Que faire ? Les programmes de firewall tels que ConSeal www.conseal.com permettent de surveiller ceux qui tentent d'accéder à votre PC... mais primo ConSeal n'a rien d'un Freeware et, plus problématique, le configurer et l'utiliser efficacement demande des qualifications d'ingénieur réseau. J'ai personnellement installé des programmes plus simples appelés « bouffe troyen » qui détectent et effacent le virus. Ils n'ont été qu'une source illimitée de bugs. Pire, certains programmes de ce type sont en fait des vecteurs du virus déguisés. Pour éviter la contamination, la solution radicale est de ne pas lancer d'exécutable téléchargé par Internet sur un site non-officiel... plus facile à dire qu'à faire. Bon, alors on va limiter les risques : refusez systématiquement tout programme reçu via IRC ou ICQ. Enfin, un bon détecteur de virus scannant régulièrement vos disques, AVP par exemple (www.avp.com) et remis à jour régulièrement, devrait détecter et éradiquer la sale bête. Mais la plus sûre méthode est de ne pas chercher à comprendre et de formater vos disques durs dès que vous constatez que vous êtes infecté... reste à voir si ce que vous allez y réinstaller n'est pas tout aussi contaminé. J'ai assisté à une démonstration : ça existe vraiment, c'est très impressionnant et, pour finalement répondre à votre question : non, maintenant que vous avez formaté votre disque dur, vous ne serez pas réinfecté plus facilement qu'un autre. Pour tout savoir sur cette belle saloperie et vous protéger efficacement, je vous recommande fortement le site francophone suivant : http://www.alternetive.asso.fr/securite/accueil.htm. Ah oui, cocorico, le cheval de Troie est une invention française.

La Zone de la dézone

Suite au test matos sur le Maxi DVD Theater 5X max du Joystick n°98, je me suis acheté ce kit qui correspondait exactement à ce que je désirais c'est-à-dire un lecteur multizone à faible coût.
Dans l'article il est écrit que l'on peut choisir sa zone 5 fois de suite et qu'après cette limite, il suffit de « réinstaller complètement le soft ». Fort de ces informations, je me suis mis à basculer entre zone 1 et 2. La cinquième fois, le chargement de programme m'a informé que ma carte était bloquée. Après avoir longtemps cherché, j'ai finalement utilisé la manière forte : j'ai réinstallé Windows et les drivers de ma carte. Ça n'a pas marché.

Effectivement, la carte Maxi Theater 3D a été modifiée depuis notre article et au bout de 5 dézonages, elle se met à vraiment couiner. Par complaisance avec les éditeurs de films, les fabricants de lecteurs jouent plus ou moins le jeu : ils brident leurs machines (ce qui permet de maîtriser la distribution des films par secteurs géographiques). Mais ils sont tout à fait conscients qu'un lecteur DVD qui peut être « dézoné » se vend bien mieux qu'un lecteur qui ne peut pas être dézoné. Il y a donc souvent un moyen d'arriver à ses fins. Je rappelle que dézoner un lecteur DVD n'a rien d'illégal. Levis ne va pas vous faire un procès parce que vous avez taillé un short dans un de leurs jeans : ce matos vous appartient, vous en faites ce que vous voulez (en sachant par contre que cette modification risque de faire sauter votre garantie). Tout ce qu'il y a de répréhensible concerne les boutiques : vendre des lecteurs déjà dézonés. À l'adresse qui suit, vous trouverez toutes les informations sur l'Hollywood Plus qui équipe votre kit et résoud enfin votre problème (attention, c'est en anglais). http://mmadb.no/hwplus/

Formation accélérée

Comment fait-on pour créer un univers 3D ? J'ai dans mon ordinateur 3D Studio Max 2, AutoCad 14, Photoshop 4 et 5, Bryce 3D. Je pense que ça doit être suffisant. Par contre, j'ai pas de doc.
Antoine E. (77)

Cher Antoine, je vous conseille l'achat d'une poignée d'autres logiciels indispensables pour débuter : Lightwave, Soft Image, Wavefont, Real3D, Amapi. Maya, quant à lui, coûte 500.000 francs. Ensuite, le plus important sera de très vite brûler tous les modes d'emploi à la poubelle. Ah oui, il manque aussi à votre liste l'indispensable « Alias ». En l'installant (et à la stricte condition d'avoir jeté la doc) et en faisant tourner tous vos autres programmes simultanément, vous aurez la surprise de voir des voitures 3D jaillir de votre écran et rouler dans votre living room. Voilà. Vous voyez, c'était tout bête.

Avec la SOUND BLASTER LIVE! vous savez exactement d'où provient le son

Combien de fois avez-vous été surpris par un ennemi qui vous attaquait lâchement par derrière ? Combien de parties perdues, si proche du but ultime, car vous ne saviez pas ce qui se passait dans votre dos ?

Avec la **Sound Blaster Live!™**, tous ces problèmes seront résolus ! Tous vos jeux entrent dans la dimension du son 3D, de la technologie Environmental Audio et des effets numériques en temps réel. Vous êtes plongés au cœur du jeu. De plus, la carte d'entrée/sortie numérique et les 256 voix de polyphonie sauront combler les attentes du musicien.

La **Sound Blaster Live! Player™** a été pensée pour le joueur et rien que pour le joueur. Elle reprend les caractéristiques incroyables de la Sound Blaster Live! mais ne possède pas la carte d'entrée/sortie numérique. L'offre logicielle diffère également. Prix : 590 F TTC.

Les haut-parleurs FourPointSurround sont disponibles séparément ou en kits complets avec la Sound Blaster Live! Player.

Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

La gamme Sound Blaster Live! et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès au son 3D et à l'Environmental Audio :

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous penserez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Multiples effets sonores en temps réel.
- Carte son évolutive grâce à son processeur programmable.
- 256 voix de polyphonie et bus PCI.
- Carte E/S numérique et gestion d'un système jusqu'à 8 haut-parleurs (Sound Blaster Live! uniquement).





WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio | Cartes graphiques | Haut-parleurs | PC-DVD | Vidéo

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Faudrait pas que ça devienne une habitude, mais j'ai encore envie de me faire l'avocat du diable. En l'occurrence, d'une diablesse. Depuis que PlayStation Magazine a parlé - à juste titre - des bugs de Tomb Raider III, les « vrais » journalistes ont enrichi leur vocabulaire : « Buggé » tiendra désormais une bonne place à côté de « Épilepsie », « Multimédia », « Interactif », « Cyber », et « l'internet ». Certes, Tomb Raider est buggé, certes, ces pitreries épistolaires ne changeront pas la face du monde, mais franchement, de quoi je me mêle ? Après « La chirurgie esthétique », « Le malaise des banlieues » ou « Faut-il légaliser le cannabis ? », le jeu vidéo a rejoint, dans la presse « sérieuse », la triste cohorte des sujets obligatoires, dont la seule vertu est de réapparaître chaque année à date fixe (on appelle ça « un marronnier »). Après avoir fait croire à la ménagère de 50 ans que Lara Croft a inventé le jeu vidéo, les chroniqueurs commis d'office ont décidé de brûler le golem de pixel qu'ils avaient créé, sans se demander si le professionnalisme dont ils se targuent (un mot à eux, ça) ne souffrirait pas de ce peu de suite dans les idées. Les journalistes multimédia ont-ils eu à tester une version spéciale, sans bug ? Ou alors se sont-ils contentés de recopier l'argumentaire de vente ? Apparemment, chez les pros, l'information n'est vérifiée que pour les sujets graves. Pour le tout-venant, on a le droit d'écrire des conneries et le contraire après. Contrairement à nous, un vrai pro peut déterminer le pourcentage d'informations vérifiées nécessaires à un sujet.

Cyrille Baron

Les gens de chez Legend vont chez GT

Et hop, un nouveau phagocytage en règle. Legend a été racheté par GT Interactive, ce qui porte maintenant à 7 le nombre de studios de développement que possède ce dernier. Legend bosse actuellement sur Unreal II, ainsi que sur deux autres projets pour le moins alléchants : un mission pack pour Unreal et Wheel of Time (jeu utilisant le moteur d'Unreal d'après le roman éponyme). Et comme GT est un gros goinfre, il a également passé un accord de distribution avec Infinite Machine, studio de développement créé par deux anciens membres de l'équipe de Jedi Knight. Ces derniers bossent sur un jeu d'action 3D - quelle surprise ! - prévu pour l'an 2000.

Jamais avant le mariage

Il se pourrait que Virgin et Interplay fusionnent, pour le meilleur et pour le pire. Pour l'instant, cette rumeur potentielle n'est aucunement commentée par les futurs mariés. À mon avis, vu la dot de madmazelle Virgin, cela ne pourra être qu'un mariage d'amour. On attend avec impatience les cartons d'invitation pour le vin d'honneur.

Telex

Metal Gear Solid

Tandis que Metal Gear Solid vient de passer la barre des 2 millions de ventes dans le monde, ce jeu de Konami, sans doute le meilleur titre PlayStation de tous les temps, n'est toujours pas distribué en Europe.

Turok 3 fois rien

Acclaim a confirmé qu'il y aurait bien une suite à Turok 2. On ne sait absolument rien de ce à quoi ressemblera le petit dernier, mais alors rien de rien. Quedalle, nib, nothing. Ah si, juste un truc : il sortira pour Noël prochain. Ça c'est de la news comme on l'aime, bourrée d'infos, de machins et de trucs à dire. Le journalisme, un métier, une vocation, un sacerdoce. Engagez-vous !

2001 l'Odyssée du bug

Alors que tout le monde se prend le chou avec le media bug de l'an 2000, un mega bug concernant l'année 2001 a été découvert dans Windows 95, 98 et NT. En effet, le changement d'heure été/hiver sera retardé d'une semaine, ni plus ni moins. On ignore encore si les avions tomberont, les chirurgiens opéreront ou les connards mourront, mais ce qui est sûr c'est que le monstrueux bug a d'ores et déjà été éradiqué pour Windows 2000. Nom de Dieu, on l'a échappé belle !



Bébés danseurs

À l'occasion du premier Championnat International d'images de synthèse « Dancing Baby », organisé dans le cadre d'Imagina 99, il nous a été donné de découvrir quelques créations bien rigolotes. On peut voir quelques bambins se remuer avec des mouvements habituellement dignes des adultes. Ainsi, le môme peut-il entamer un pas de danse, faire un saut périlleux arrière, avancer dans un couloir en tirant sur tout ce qui bouge, courir à 200 km/h, ou encore marcher en équilibre sur une poutre suspendue au-dessus d'un précipice de 3 km. Et tout ça, sans danger pour l'enfant ! Le fait est, qu'en images de synthèse, la sensibilité de la chair est quelque chose de très difficile à obtenir. Alors, pensez donc, faire un bébé presque à poil qui danse devant des caméras, et y donner un cachet « réaliste » n'est pas une mince affaire. Y a pas à dire, quand on voit l'image bouger, on a plutôt hâte de voir la même chose débarquer sur nos bécanes. Il paraît qu'on en aura un avant-goût dans « Messiah ». C'est de bon augure.







Anti-Viol.org

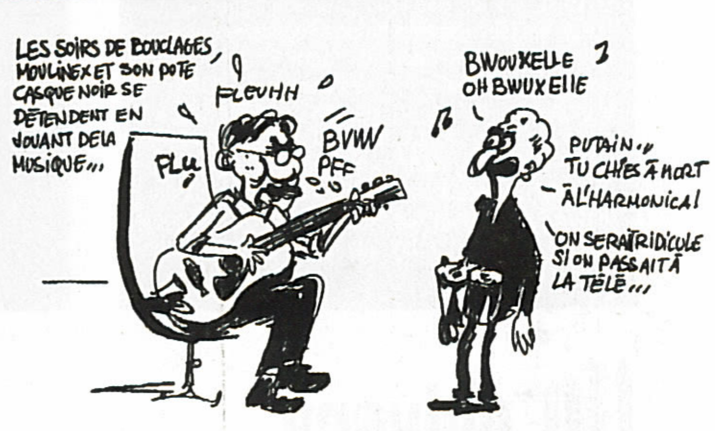


Le site du **http://records.txdps.state.tx.us/dps/** a été ouvert par l'État du Texas pour une fonction assez particulière. En effet, pour la somme de 3 dollars et 15 cents, les parents peuvent avoir la liste des agresseurs sexuels convaincus vivant dans leur voisinage. Ils ont aussi accès à des informations allant jusqu'au code postal du malotru, ainsi que la rue où il habite. Tiens, j'ai une idée pour faire progresser la science policière : pourquoi ne pas proposer le même service avec les terroristes ? Comme ça, on pourrait savoir où ils habitent AVANT qu'ils ne commettent des actes délictueux.

Telex

Activision

Activision annonce une augmentation de 55 % de ses revenus par rapport à l'année précédente et encaisse, pour 1998, un bénéfice net d'environ 50 millions de francs.



Macro-Ubi

Ubi Soft vient de signer, avec la firme Macrovision (qui protège déjà les K7 vidéo du commerce et les DVD contre le piratage), un contrat pour exploiter la technologie SafeDisk qui inclut, au pressage d'usine, une signature électronique impossible à reproduire avec les graveurs du commerce. Certains pourraient bien rigoler en lisant cette news, mais jusqu'ici Macrovision a remporté un grand nombre de succès dans ce domaine, au point de rendre des DVD et des K7 illisibles sur certains types de magnétoscopes ou de lecteurs. Du coup, on leur dit bravo et on tapote gentiment leur crâne. En bref, des chieurs. Chez nous, à Joystick, on estime que cela va réduire considérablement le piratage « familial », même si on reste convaincu que les deux tiers des produits piratés se baladant sur le Net, souvent avant la sortie du jeu, proviennent directement des développeurs ou de leurs équipes de bêta-tests.

Maxis fait dans le gratuit

Une petite nouvelle qui complète le test de Sim City 3000. Pour fêter le dixième anniversaire de Sim City, Maxis a décidé de mettre le jeu gratuitement à la disposition des surfeurs du site l'Internet Online Cyberwaow™. Il suffit maintenant de se connecter sur le site de Maxis **(www.maxis.com)** avec son browser favori pour pouvoir jouer au premier Sim Ville. Ce dernier devient, pour l'occasion, une grosse applet Java, ni plus ni moins. Mais bon, vu la durée d'une partie, mieux vaut posséder le vrai, ça coûtera moins cher en téléphone.

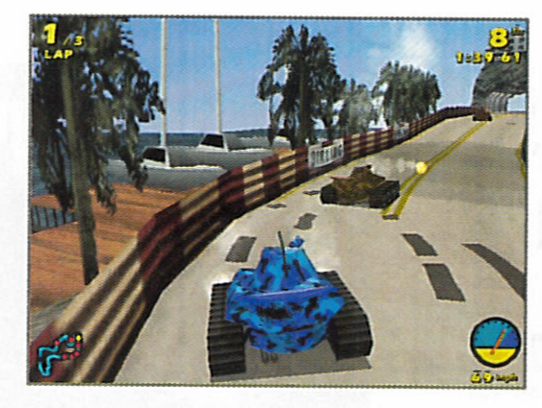
Jeux retardés 0 Chômage 20

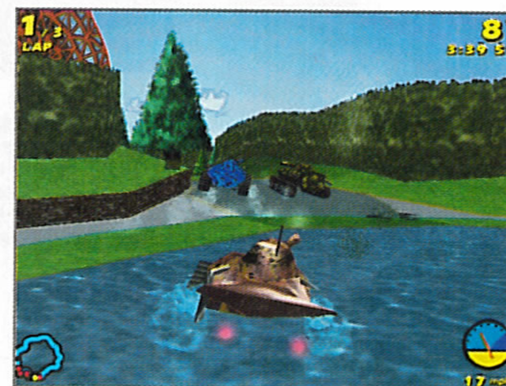
Psygnosis vient de fermer un des ses studios de développement, celui de San Francisco pour être plus exact. La raison de cette décision est une sombre histoire de double emploi, puisqu'un autre studio est à peine situé à 15 miles de San Francisco. Du coup, ce sont 20 personnes qui se retrouvent sur le carreau, mais rassurez-vous : cela n'aura « aucune influence sur les productions en cours » (Drakan, Metal Fatigue, Hired Gun), dixit Gary Johnson from Psygno. La preuve que ces gens étaient bien inutiles, donc. Ce qui est beau, dans le milieu des jeux vidéo, c'est le côté humain des gens.

Telex

Civil War 3

Grand spécialiste des suites, Sierra annonce le développement de Pharaoh (la suite de Caesar III) et de Civil War 3 (la suite de Denis la Malice 2).





A quoi on sert ?

Et voilà. On fait des tests pour vous dire ce que valent les jeux, histoire de pas vous faire avoir, et qu'est-ce qu'on apprend, hum ? Blue Byte annonce que Settlers 3 s'est vendu à 500 000 exemplaires de par le monde. Les trois Settlers confondus, ça nous fait du 1 million d'exemplaires. Thomas Hertzler, membre important de Blue Byte, attribue ce succès à l'efficacité du système de protection contre la copie. Ouf, il nous rassure, il aurait pu dire que c'était parce que son jeu était le meilleur.

Tank il y aura des hommes

Tiens, mais voilà un soft qui voudrait tenter l'exploit de réunir, dans une même partie en réseau, Bob Arctor et Fishbone. Tank Racer, une course de machins à chenilles, il fallait y penser. Développé par Glass Ghost Team pour Grolier Interactive, Tank Racer est prévu pour avril 99. On pourra se gaver de bonus, changer de calibre d'obus en cours de route, et bien évidemment faire péter tous les obstacles gênants. Avec sa tronche de Mario Kart avec des engins blindés, Tank Racer comprendra une sélection de 12 tanks, 3 niveaux de difficulté, 15 circuits, un mode Bataille et un mode Course. Pour la suite de l'année, je propose Mérou Racer, Fer à repasser Racer et Putois Racer. Comme ça, pour changer.

Un univers impitoyable

« Le Dallas Observer », feuille de chou texane, a récemment publié un article peu reluisant sur IonStorm. D'après l'auteur de l'article, la société de John Romero croulerait purement et simplement sous les dettes. Si les sources s'avèrent exactes (documents détournés et déclarations officieuses d'ex-employés, restons donc prudents), IonStorm perdrait actuellement plus de 5 millions de francs par mois. De ce fait, il faudrait que Daikatana se vende à plus de 2,5 millions d'exemplaires pour compenser les pertes actuelles. Rien que ça. Si John a encore ses Ferrari, je lui conseille de les planquer vite fait avant que les huissiers ne débarquent. On sait jamais, avec ces gens-là.

Un A.M.I. revient

Le 15 janvier, à New-York, un groupe de travail constitué d'industriels a estimé que les 82 millions d'internautes actuels seraient 330 millions en 2002 et qu'ils consommeraient pour 560 milliards de francs. Ce groupe est « convaincu que la meilleure façon de promouvoir le commerce électronique l'est par l'autorégulation et des politiques dictées par l'intérêt commercial ». Au programme de leur prochaine garden party : comment faire sauter la législation européenne régulant la diffusion et l'interconnexion des bases de données, faire en sorte que la propriété intellectuelle revienne aux sociétés et plus aux personnes, inventer une juridiction, des taxes, des tarifs spécifiques au commerce électronique, etc. Bref, des responsabilités politiques dans les mains de sociétés commerciales.

Et devinez qui fait partie de ce groupe de travail ? Bertelsmann, Vivendi, Time Warner, AOL, IBM, Hewlett-Packard, MCI WorldCom, Netscape, Bank of Tokyo Mitsubishi, Fujitsu, Toshiba, Korea Telecom, Malaysia Telecom, Mitsui, NEC, NTT, ABN-AMRO, France Télécom, Marks and Spencer, etc.

Tiens, il en manque un.

Telex

Viper Racing

Viper Racing, auquel Fishbone a mis 88 % dans le dernier Joy, sort fin janvier à 199 F. Déjà en budget ? Que nenni : comme pas mal d'autres titres similaires sortent en ce moment, notamment GPL, Sierra a eu peur que Viper Racing n'arrive pas à se démarquer. Du coup, ils ont baissé le prix. Comme quoi, les jeux à 350 F, c'est pas une fatalité...



Ukraine

On pourrait croire que l'Ukraine est un pays chiant où il ne se passe jamais rien. La news suivante, qui émane de Reuters, nous prouve le contraire. Un businessman russe venait d'acheter un pager pour chacun de ses 50 employés. Il les plaça tout naturellement sur le siège arrière de sa voiture et se dirigea vers son entreprise. C'est alors que les 50 engins se mirent à sonner ensemble, en lui offrant la frousse de sa vie. Donnant alors un brusque coup de volant, le businessman alla planter sa voiture dans un lampadaire. Ah, Ukraine, pays des histoires chiantes !



Titus et les mines du roi Licencus

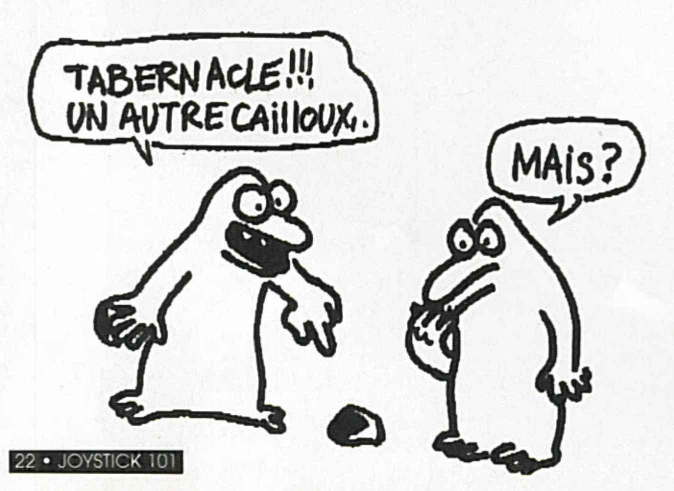
C'est con, on n'a rien contre Titus, mais j'avoue que l'annonce des derniers rachats de licences me fait craindre le pire pour l'avenir. Jugez plutôt : " Xena : Warrior Princess ", " Hercules : The Legendary Journeys ", " Blues Brothers 2000 " et enfin " Top Gun ". Une sorte de grosse compil' de daube, quoi. Bon, pour Xena et Hercules, on devrait échapper au massacre car les deux jeux ne sortiront que sur la N64 de Nintendo. Par contre, pour Frères bleus 2000 et Canon haut, on va pas y couper, et là je crois que ça va faire mal. Enfin, on sait jamais, gardons quand même espoir.

Microsoft VS Sun, suite

Juste un mot pour vous tenir au courant du procès entre Microsoft et Sun Microsystems, au sujet de la modification de son langage de programmation Java en loucedé par Billou. Alors voilà, c'est officiel, Microsoft l'a eu dans l'os. Mais comme on ne peut pas terminer la news là-dessus, sachez que Billou a fait appel. Voilà, je sais, c'est chiant comme news, mais on n'est pas là pour rigoler, non plus, merde.



Les temps changent. Les mormons (l'église de Jésus-Christ et des saints des derniers jours), qui évangélisent le monde grâce à l'envoi de missionnaires dans tous les pays du monde, ont décidé d'interdire, à ces derniers, l'usage du courrier électronique et du fax pour donner de leurs nouvelles à leur famille. C'est plutôt débile de la part d'une communauté qui, par ailleurs, archive toute l'humanité sur micro afin de baptiser de force les générations passées.



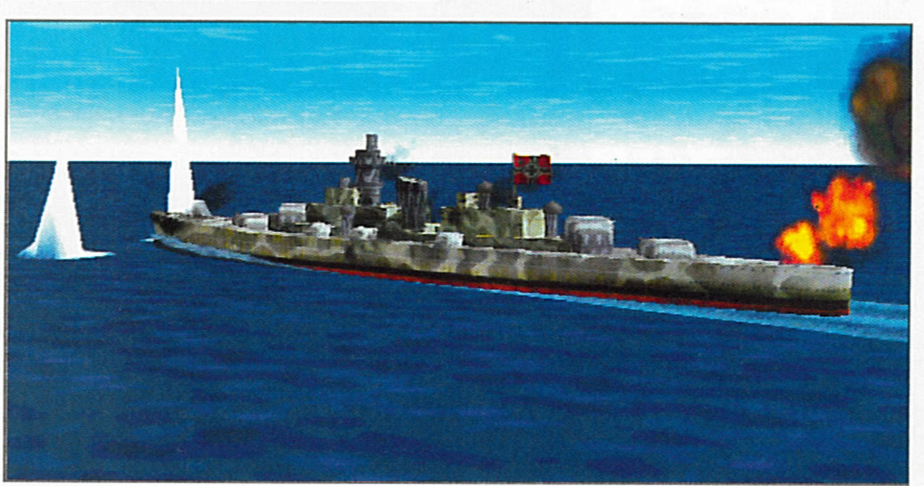
MINDSCAPE, REVIENS !

*Déluge de jeux chez Mindscape. Tout d'abord quelques photos et news de Flanker 2.0 que l'on annonce déjà comme extraordinaire : le moteur graphique utiliserait une résolution minimum de 800*600 et 65 000 couleurs. Il supporterait de nombreux formats d'accélération, y compris l'AGP. On pourra jouer en réseau à 16 joueurs en Deathmatch ou en campagne. Une implémentation sur les serveurs kali et khan est d'ores et déjà prévue. Les terrains survolés seront élaborés à partir de photos géographiques russes, jusqu'ici classées secret défense (pour ne pas nous montrer à quel point les cocos ont pu raboter les monts de l'Oural à la tête nucléaire). Après la sortie du jeu, des add-on verront le jour et l'on pourra voir de nouvelles campagnes, terrains et avions. Dans les appareils cités on trouve le Mig-29, le Saab 39 et le Rafale C. Mindscape nous apprend aussi que le principal site Internet (non officiel) sur Flanker 2 a été monté par un bêta-testeur externe.*

Prévu aussi au programme, Imperialism II. Pour mémoire, le premier avait été surnommé par quelques ivrognes "le nouveau Civilisation". Dans cette suite, tout se passe au temps de l'exploration, de la colonisation et de la conquête du Nouveau Monde (si je ne m'abuse ça fait de 1600 à nos jours). On trouvera un tout nouvel arbre technologique, une intelligence artificielle plus poussée et un tout nouveau système de combat. Décidément, ça ne s'arrête plus : Fighting Steel est une simulation de combats de navires de la Seconde Guerre mondiale en 3D. Ça a l'air tout mignon et cela pourrait bien concurrencer Fleet Command de Sonalyst. Au programme, de multiples effets graphiques et 3D, un choix de navires de plus de 1 000 navires (sur 90 types de bateaux). Les campagnes se passeront dans l'Atlantique et le Pacifique, résumant toutes les batailles qui s'y sont déroulées. En sus, l'ordinateur générera des rencontres au hasard ainsi que des événements complexes pour qu'on ne s'ennuie pas en parcourant une mer d'huile pendant 450 heures. Bien entendu, on trouvera un éditeur de scénarios, de la tomate et de la mozarella.







news

JE VOUS ASSURE PROFESSEUR ! LES NOUVEAUX "APPLE" SERONT L'EL DORADO DES DÉVELOPEURS DE JEUX !!!
...MAIS OUI MON PETIT HARRY ... CALMEZ-VOUS !
ON VA S'EN METTRE PLEIN LES POCHES AVEC LES JEUX...
...TRÈS FROIDE LA DOUCHE...
ON LUI FAIT PRENDRE LA DOUCHE HAUTE PRESSION DOCTEUR !?

Sarah, 16 ans, LYCÉENNE, ENCRYPTEUSE

Sarah Flannery est une lycéenne irlandaise. Âgée de 16 ans, elle possède un ordinateur et, contrairement à ses camarades (bêtes, crâneuses et pleurant tout le temps) qui tentent vainement de se reproduire lors de surprises-party ou de se maquiller sans paraître ridicules, elle est une fan du Réseau des réseaux et de l'informatique en général. Alors, comme elle s'embêtait à Noël, elle a tout simplement trouvé une manière d'encrypter des données dix fois plus rapides que les habituels moyens commerciaux. Du coup, je profite de cette news pour demander à nos plus jeunes lectrices de tenter d'améliorer la gestion des SGBS à 15 champs, car c'est un domaine qui laisse vraiment à désirer.

Les anges gardiens du Mac

GOD, the Gathering of Developper pour ceux qui débarquent, croit dur comme fer dans l'avenir des jeux sur Mac. Sur iMac pour être plus précis, rapport aux courbes de vente de ce dernier. Railroad Tycoon II, Fly! et Jazz Jackrabbit 2 sont les heureux élus de cette grande confiance en l'avenir. " Aussi longtemps que le Mac continuera à répondre techniquement aux besoins des jeux, nous sortirons des titres pour cette machine ", a déclaré dans la foulée Harry Miller, président du GOD. Une belle leçon de foi, ma foi.

Science-Fiction

Voui, c'est le titre d'un nouveau magazine. Enfin, pas si nouveau, vu qu'il est issu d'un fanzine du même nom, mais bon... Comme le nom l'indique, blablabla, science-fiction, blablabla, heroic-fantasy, blablabla, livres-K7-jeux-cinoche et re-bla. J'adore cette idée, alors bonne chance les gars ! J'en profite pour exiger (si, si, si !) un dossier sur les traductions des romans de S-F et de fantasy américains : je veux voir exhiber, en place publique, les criminels responsables de certaines traductions. Et notamment celle qui a massacré, en français, les superbes romans du cycle de Robert Jordan " La Roue du temps ". Sinon, je boude.



PCP, Crack, Hero, France Télécom

Ce qui est cool, avec les actions contre France Télécom, c'est qu'on n'en entend plus parler sur des sites de news américains que par des communiqués de presse locale. Preuve en est, la nouvelle grève prévue pour le 31 janvier et déjà annoncée sur le site de CNN, qui en profite pour nous rappeler, au passage, que seuls 6 % des foyers français sont connectés et pour nous balancer quelques réactions des responsables de notre opérateur local. On y apprend notamment que cette grève ne risque pas d'être trop prise au sérieux, puisque les génies de FT ont calculé que la durée de connexion mensuelle moyenne était de 10 heures (et ce n'est pas Deo Gratias qui va booster les connexions). Du coup, pourquoi tous ces radins veulent-ils des réductions ? Dis, monsieur France Télécom, tu t'es vu quand tu t'es injecté des cocktails de crack ?



Habitude DU SUCCES

Sony annonce la vente de trois millions de consoles PlayStation rien qu'en France, depuis son lancement en 1995. La société nippone estime donc qu'elle squatte 75 % du marché de la console, dans notre beau pays.

Telex

Apparemment, Sierra ne compte pas sortir Starsiege avant avril. Blablabla Starsiège 4000 ?

FRANche Télé*déconne*

Non seulement ils nous pompent nos sous, mais en plus ils pètent les plombs. France Télécom, donc, a menacé d'attaquer en justice le site www.franchement.com, si ce dernier ne faisait pas disparaître des logos parodiés sur celui de l'opérateur téléphonique. Alors il paraît qu'il n'y a pas de droit à la parodie sur les marques et que, blablabla, contrefaçon et dénigrement, blablabla. Un membre du service de presse de FT a déclaré à " Libération " : " Nous acceptons la critique (NDR : Ben tiens, t'as pas vraiment le choix !), mais nous voulons protéger notre marque ". T'inquiète pas, mon gars, nous aussi on va te faire aimer l'an 2000. En attendant, on se consolera avec le site http://www.netexit.com/ft/logos.html





On sait bien peu de choses sur les putois en France. Toujours est-il que ces petits animaux originaires des États-Unis où on les nomme " skunks " peuvent devenir de merveilleux familiers capables de faire plein de trucs rigolos, comme dormir dans vos tiroirs ou gratter la terre du jardin. Vous devez sans doute me prendre pour un dingue, de vous parler de putois en ce moment, mais c'est pour ainsi dire gratuit.

À PROPOS D'INVENDUS

REMARQUEZ QUE SI L'ON VEUT DE L'ARGENT IL VAUT MIEUX EN AVOIR POUR EN ACHETER...

DE L'ARGENT

...APRÈS, QUAND ON A PLUS D'ARGENT, ON PEUT PLUS EN AVOIR !

Compaq vient de faire comme IBM. La société vient d'acheter, pour 200 millions de dollars, le site www.shopping.com dans l'espoir de vendre des ordinateurs. Ce qu'il y a de drôle, fondamentalement, c'est que bientôt, on aura besoin d'avoir un ordinateur pour s'acheter un ordinateur.

Picture.exe

Aux États-Unis, depuis quelque temps, un cheval de Troie nommé Picture.exe inquiète les experts. Non pas à cause des dégâts qu'il peut occasionner, mais plutôt par les opérations bizarroïdes qu'il tente de faire. Ainsi, par exemple, il collecte tous les noms des fichiers d'une victime, avant de tenter de les envoyer à plusieurs adresses e-mail en Chine. Complot maoïste ? Recensement de la filiale du soka gakaii local ? Commandes de plats à emporter ? Qui pourrait donc le dire ? Où vont donc tous ces mails ?



Heroes of Might & New Word Computing en remet

Heroes of Might and Magic III nous aura fait faux bond pour Noël. Heureusement, le bougre devrait arriver pour avril. On retrouvera donc avec plaisir le concept de jeu de stratégie au tour par tour qui a fait le succès de la série. Le graphisme un peu niaisant aussi, mais bon, on lui pardonnera car Homm c'est trop cool. La possibilité de jouer à plusieurs sur une seule machine en mode « Hot Seat » y est pour beaucoup. Et le gameplay engouffrant finit de nous captiver. Il ne devrait pas y avoir, dans cette suite, de chamboulements majeurs mais plutôt une flopée de petites améliorations. Ce qui devrait réjouir tous les joueurs qui ne disposent pas d'une grosse configuration. Pas de 3Dfx nécessaire, un P166 avec 32 Mo devrait amplement suffire.

Pour ceux qui auraient écumé le monde de Might Magic VI (le jeu de rôle), le principe de Heroes (jeu de stratégie-rôle-tactique) est un peu différent, puisque vous contrôlez héros et armées en vue aérienne. Cependant, comme avec Might, l'intérêt réside dans les améliorations de vos personnages que vous faites progresser dans des compétences variées. L'histoire se situe d'ailleurs à la fin de Might VI. Catherine Ironfist, reine d'Enroth et épouse du roi Roland (oui, celui de Heroes II) apprend la mort de son père et retourne sur ses terres natales. Elle trouve le pays ravagé par des armées ennemies. À la suite d'un long siège, elle parvient à reprendre la capitale d'Erathia et découvre que son père a été empoisonné. Catherine part alors en guerre, pour restaurer son pouvoir et découvrir l'assassin de papa...

L'histoire se situe à la fin de Might VI

Plus de plus

Oui, je sais, le scénario est nul mais, après avoir un petit peu joué à une alpha de Heroes III, je suis convaincu que les fans seront à nouveau comblés. Le principal enrichissement tiendra dans le graphisme désormais en 800x600 en 65 000 couleurs. Comparé au 640x480 en 256 couleurs du volet précédent, c'est foutrement joli. Toutes les créatures ont été modélisées en images de synthèse et bénéficieront d'animations encore plus détaillées.

Monsieur Plus est passé du côté de chez New World Computing, refilant de bons gros coups de coudes aux programmeurs de Heroes III pour qu'ils en fassent toujours plus. Plus de monstres et de types de héros, plus de types de villes, des champs de bataille plus grands, plus de sorts, 128 artefacts, 28 compétences secondaires, etc. Chaque héros disposera maintenant d'un écran d'inventaire. À la différence de Heroes II, on ne pourra plus équiper qu'une seule arme, une seule armure... Voilà qui devrait relancer l'intérêt, en nous empêchant de créer un seul super héros bardé de tout l'attirail récolté dans nos pérégrinations.

De nouveaux engins de siège feront leur apparition. Il sera en outre possible de viser lors des tirs.

Les cartes pourront être à deux niveaux. Un niveau souterrain sera accessible, en plusieurs points du territoire, ce qui viendrait carrément doubler la surface des cartes. Heroes III sera d'ailleurs fourni avec un éditeur de cartes et un éditeur de campagnes particulièrement simples d'emploi. Ce n'est donc pas aujourd'hui que va cesser la création de cartes personnalisées.

STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR
ÉDITEUR 3DO
DÉVELOPPEUR NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99

Magic III une couche



Héros d'un jour

Mais les améliorations les plus réjouissantes se situeront aussi dans les options multijoueurs. Dans le passé, lors des tours de jeu de l'adversaire, on devait prendre son mal en patience, en essayant éventuellement de lui faire perdre le fil de sa réflexion en lui racontant des trucs débiles. Dorénavant, on pourra s'occuper en consultant l'état de son royaume, en inspectant les villes, armées, artefacts ou livres de sorts. On pourra définir une limite de temps. Et le commerce de héros sera permis entre joueurs alliés.

Pour le joueur solitaire, Heroes III comprendra une campagne décomposée en 6 mini-campagnes de 3 phases. Dans la première phase, vous jouerez sous 3 angles différents, en enfilant la panoplie du Bien, du Mal ou d'une faction d'alignement neutre. Dans la deuxième phase, la bataille se poursuivra aussi bien dans le clan du Mal que dans celui du Bien. Enfin, pour la phase finale, on aura droit à une happy end qui, traditionnellement, prendra place du côté des gentils. On ne se refait pas chez New World.

Autre bonne nouvelle : dans plusieurs cas, on pourra conserver ses troupes, artefacts et héros, d'un scénario à l'autre.

Il y a encore plein de nouveautés réjouissantes dans ce Heroes III. En plus des artefacts traditionnels, HommIII comprendra un paquet de nouveaux colifichets ainsi qu'une nouvelle classe d'objets : les reliques. L'Artefact Suprême sera remplacé par le Graal, un trésor fantastique qui fera pétiller de convoitise les yeux des joueurs. Effectivement, en le ramenant dans son royaume, le joueur chanceux obtiendra des améliorations qui varieront en fonction du type de ville. Quant aux sorts, ils pulluleront dans cette troisième mouture. Ils se répartiront dans 4 écoles différentes : la Terre, l'Air, le Feu et la Bière… Euh, non, l'Eau.

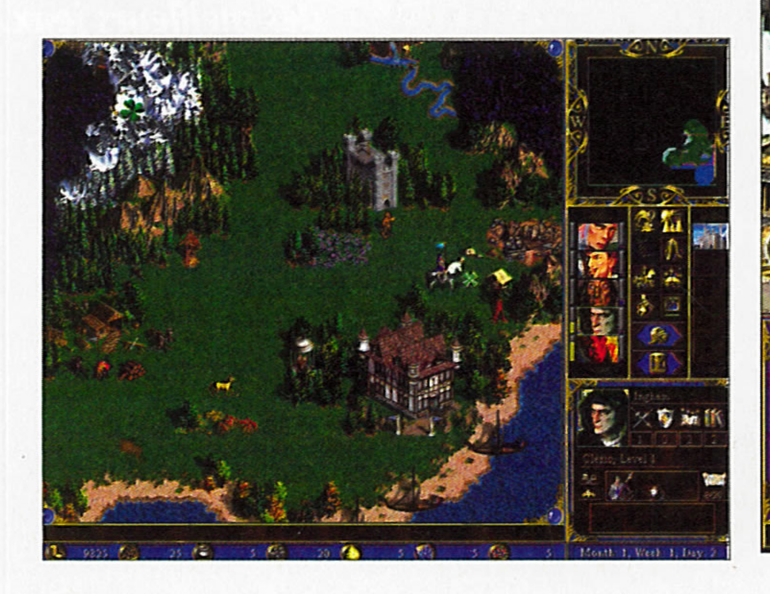
Gentils damoiseaux et gentes dames, il me faut maintenant vous quitter car mes sushis sont arrivés. Je vous donne cependant rendez-vous très bientôt, pour une preview en règle de ce Heroes III fort prometteur.

Pas de 3Dfx, un P166 et 32 Mo de Ram suffiront pour jouer













REN

tous avec un 2 dans tous les 3

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 FÉVRIER
SAMEDI 6 FÉVRIER

Découvrez le petit dragon Spyro dans ce magnifique jeu de plateformes en 3D libre et aux 7 mondes très variés !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 FÉVRIER
SAMEDI 13 FÉVRIER

MUSIC

Imaginez, créez et faites écouter la musique de vos rêves !!

MUSIC — MUSIC

EGYPTE 1156 AV. J.-C.
L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE

DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 FÉVRIER
SAMEDI 20 FÉVRIER



Participez à une nouvelle aventure dans le monde merveilleux de l'Egypte antique.



DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 FÉVRIER
SAMEDI 27 FÉVRIER

Incarnez Tilt, responsable de la protection d'une fourmilière dans un univers en 3D féérique.

A BUG'S LIFE — A BUG'S LIFE

©DISNEY/PIXAR

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



L E S M I C R O M A N I A

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles — Nouveau

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80 — Nouveau

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse — Nouveau

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 — Nouveau

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13 — Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10 — Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Ccial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Ccial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

DEZ-VOUS

les mercredis & samedis

démonstrateur Micromania !

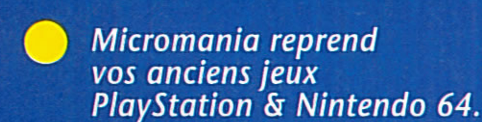


En partenariat avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !





La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 **MICROMANIA PARINOR** - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 **MICROMANIA ROSNY 2** - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sou-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 **MICROMANIA LES ARCADES** - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 **MICROMANIA CRÉTEIL** - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 **MICROMANIA CERGY** - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 **MICROMANIA CAP 3000** - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 **MICROMANIA VITROLLES**
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 **MICROMANIA AUBAGNE** - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 **MICROMANIA TOULOUSE** - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 **MICROMANIA MONTPELLIER** - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 **MICROMANIA NANTES** - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 **MICROMANIA EURALILLE** - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 **MICROMANIA LILLE V2** - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 **MICROMANIA STRASBOURG** - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 **MICROMANIA ECULLY** - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

74 **MICROMANIA ANNECY** - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 **MICROMANIA MAYOL** - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 **MICROMANIA GRAND-VAR**
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 **MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.



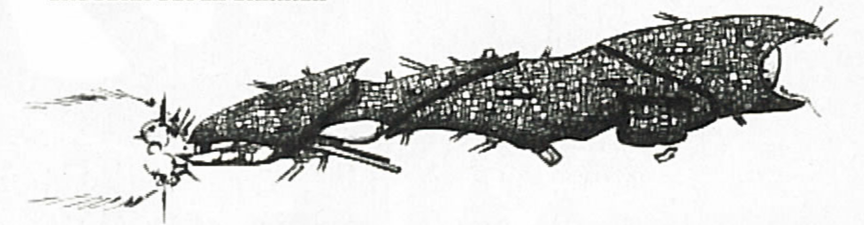
T'as un truc dans l'œil, on dirait une poutre

Dans une interview accordée à Next Generation, Sid Meyer, canonisé à jamais pour avoir inventé Civilization, déclare depuis tout là-haut : « Depuis un an et demi, aucune nouvelle idée de jeu, de la trempe de Doom, n'est apparue sur le marché. Il en faut chaque année pour donner de l'énergie à notre industrie. » Pendant ce temps, le saint Sid nous pond un Civilization III et un Alpha Centauri, une énième ressassée de Civilization, cette fois, dans l'espace.

Telex

Finalement, Mankind sera distribué en boîte au Québec, par la société Quebecor Dill. Oui, oui, là-bas aussi, il risque d'être vendu avant que le jeu ne fonctionne. C'est ça l'intérêt de la communauté francophone : on n'est pas les seuls à se faire arnaquer.

L'espace libre 2 descend de son nuage



Descent Freespace 2 est en cours de programmation, et voici quelques infos qui ont transpiré des développeurs. En gros, le soft de combat spatial intègrera davantage de vaisseaux de taille moyenne, des engins civils pacifiques, des armes plus variées, ainsi qu'un scénario plus présent dans le déroulement du jeu. Le gameplay devrait donc être un peu plus élaboré que les classiques missions d'escorte, d'attaque et de défense. Si tout se passe bien, Freespace 2 sera disponible pour la fin de l'année.

Seppuku online

La police japonaise est sur les dents. Elle est en train d'enquêter sur un site qui vendrait des capsules de cyanure de potassium, aux personnes qui souhaiteraient mettre fin à leurs jours. Le commerce aurait déjà fait deux victimes, dont le gérant du site incriminé. Les autorités se sont bien sûr refusées à communiquer l'adresse du site. Et, en plus, c'est un manque à gagner pour les fabricants de katana.



TRADEMARKS.COM

Branle-bas de combat, aux Nations-Unies. On y est révolté par le fait que des petits malins enregistrent, comme nom de domaines, des trademark et autres propriétés commerciales, dans le but de les refourguer à la vraie boîte. On se souvient du coup d'Alta Vista et de Microsoft. Alors, une loi étendrait la registration commerciale au Net, empêchant n'importe qui d'enregistrer des trucs comme « France-telecoms.com » ou « onu.org ». Oups, j'espère ne pas avoir donné de mauvaises idées à des gens indélicats.

Telex

Vous vous rappelez l'ambiance ultra coooool man, qui régnait dans Interstate'76. Ben les coyottes à dreadlocks ont dû subir une sévère descente d'acide et une attaque surprise de mauvaises vibrations : hélas, hélas, Interstate '82 est repoussé au mois d'avril.

Talonsoft change de pédicure

Dans la série des « Tu me plais, je t'achète », Take 2 vient de se payer le spécialiste des jeux de stratégie historique, Talonsoft (The Operational Art of War, East Front, West Front, etc.). Décidément, Take 2 ratisse large et semble n'être toujours pas sorti de sa crise de boulimie. Une rumeur fait également état de l'éventuel rachat d'un célèbre éditeur français, Gilbert Software, mais rien n'est encore officiel. On vous tient au courant si on apprend des trucs.



Mirabilis le fric dans sa poche

AOL est très fier de nous annoncer que ICQ, son bébé adopté à grands frais, vient de doubler son nombre d'utilisateurs qui passe donc à 25 millions de personnes depuis l'acquisition. La bête a été achetée pour une somme de 287 millions de dollars à Mirabilis, firme montée par d'anciens étudiants de l'université de Tel Aviv.



Telex

Blizzard enregistre un record d'affluence sur Battle.net, son site online, avec 500 000 parties de Broodwar en un week-end. Explication : pour s'inscrire au tournoi mondial, il faut, au préalable, avoir gagné au moins 10 parties... tout le monde veut sa place.

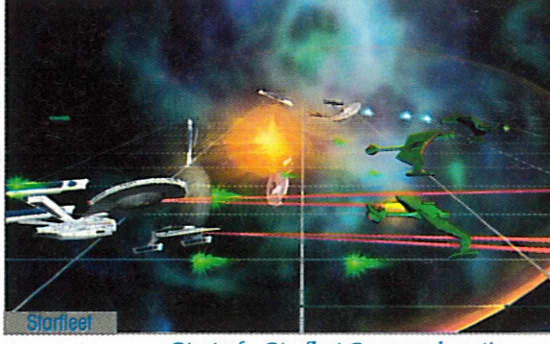
Kouake III

Hop, une news pour vous dire que la bêta de Quake III sera distribuée au mois de mars. À qui ? À vous ? À nous ? Ben non, juste aux développeurs qui s'intéressent à cette nouvelle plate-forme de développement. Du coup, pour l'avoir à cette date, vous avez deux solutions : la longue, c'est de bûcher votre C++ et de vous faire engager chez un développeur qui utilisera le moteur d'ID. Bien sûr, avant cela il faudra vous libérer des obligations militaires et épouser une Américaine afin de pouvoir immigrer facilement aux États-Unis et avoir une green card. L'autre solution, c'est de coucher avec John Carmack. Personnellement, je pense que l'enrichissement personnel passe par l'honnêteté, et je choisis de travailler à Joystick pour recevoir cette bêta.

J'ai sous les yeux la liste des jeux qu'Interplay sortira en 99. Il y a là de quoi nous donner la force de survivre quelques mois.

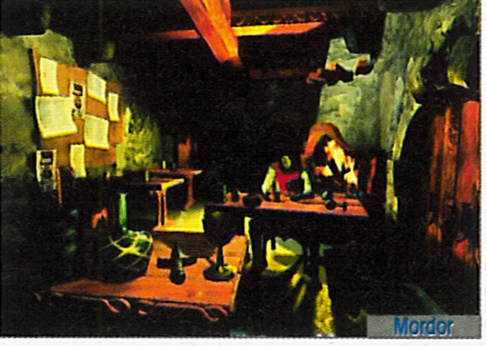


Planetscape Torment. Sortie prévue pour juin 99.



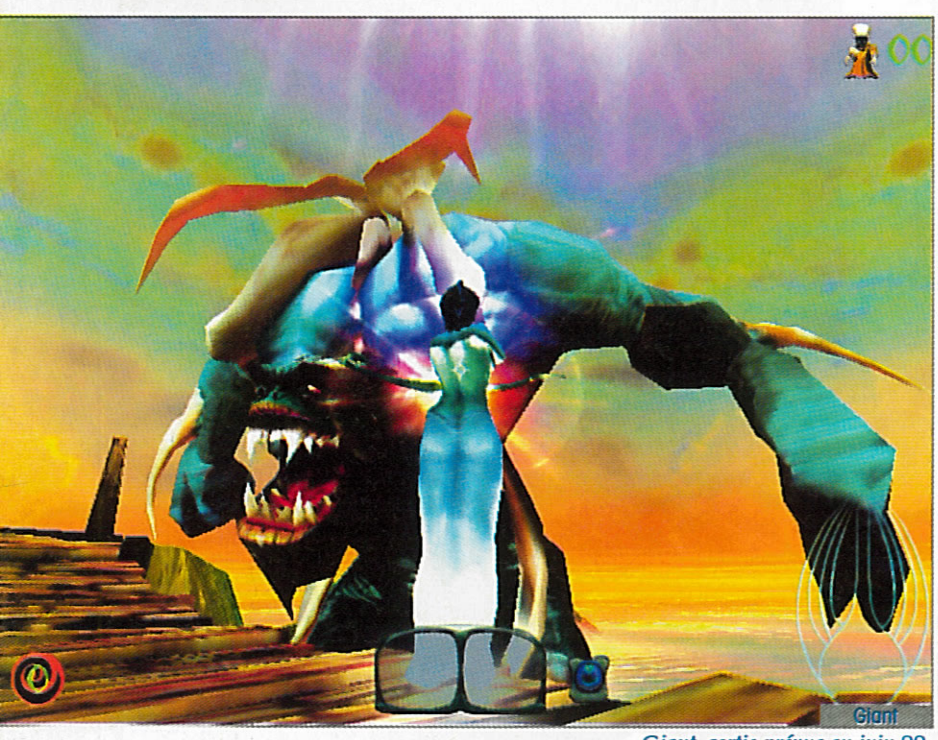
Startrek : Starfleet Command, sortie prévue pour septembre 99.

Interplay 99

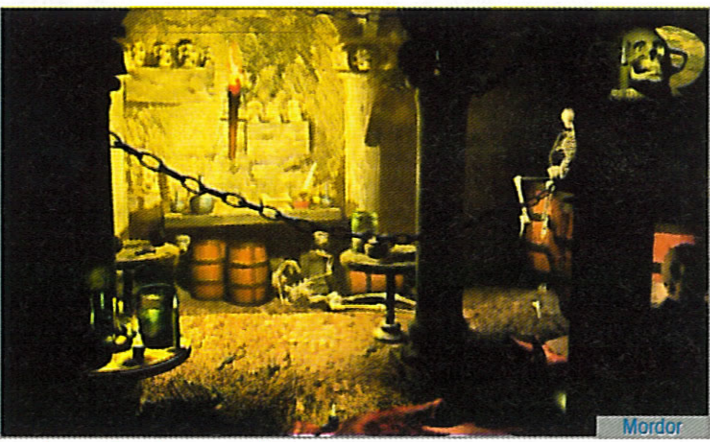




Black Isles, développeur de Baldur's Gate, avait clamé haut et fort que son moteur était ouvert et adaptable à loisir. Avril devrait en voir la preuve, avec la sortie d'un add-on pour ce jeu : « Tales of the Sword Coast ». Rien qu'avec le premier, j'avais tablé sur une baisse de 40 % de ma productivité. Si une suite sort, vous n'êtes pas près de me relire dans ce mag. Toujours en avril, sortira Kingpin, un Quake-like développé par l'équipe de Red Neck Rampage, utilisant une fois de plus l'excellent moteur de Quake (tout comme Half-Life et SIN) et prenant pour décor le Chicago des années 30. Comme vous pouvez le constater, les photos d'écran sont impressionnantes. Reste à voir si les développeurs professionnels feront preuve d'encore plus d'imagination que les amateurs à qui nous devons Chaos, Rocket Arena, Weapon Factory, Lithium, Action Quake et tous les autres mods aussi fantastiques que gratuits. Enfin, et toujours pour avril, Descent 3 : de nouveaux vaisseaux, de nouvelles armes et un nouveau chiffre, le 3. Juin sera le mois de Giant, un jeu d'action / stratégie en 3D qui part d'une excellente idée : on y jouera online à trois échelles. Soit des géants en petit nombre qui se nourriront d'humains, soit une foule de petits hommes qui s'acharneront en surnombre sur ces titans. Soit enfin une Sirène qui les massacrera tous. Un petit frisson me rappelle à la prudence : les développeurs, Planet Moon, sont ceux qui avaient commis MDK... une toute aussi bonne idée qui a pourtant généré plus de rires que de fans. Les détails du développement devraient vite fleurir sur leur site www.planetmoon.com. Mais juin sera aussi le mois de Planetscape Torment, un jeu de rôle utilisant Bioware Infinity, le moteur de Baldur's Gate. Il s'agira de l'adaptation de l'extension à Donjon & Dragon du même nom. Septembre verra la matérialisation d'un nouveau jeu Star Trek : Fleet Command. On nous promet qu'il s'agira d'une simulation très réaliste de bataille spatiale. Et ces gens savent de quoi ils parlent. Ça nous changera de notre passivité devant des batailles spatiales dont on nous rebat les oreilles à chaque journal télé. On va enfin pouvoir comprendre comment ça se passe pour de vrai. Enfin, surtout et par-dessus tout, Black Isle toujours nous prépare Infinite World : Sequel of Mordor. Qu'est-ce donc ? Tout simplement le rêve de tout rôliste depuis l'émergence de l'informatique : un jeu de rôle multijoueur dans lequel n'importe qui pourra écrire ses propres scénarios, pour ses potes ou pour les distribuer via Internet. Quand ? Fin 99 ? J'attendrai.



Giant, sortie prévue en juin 99.



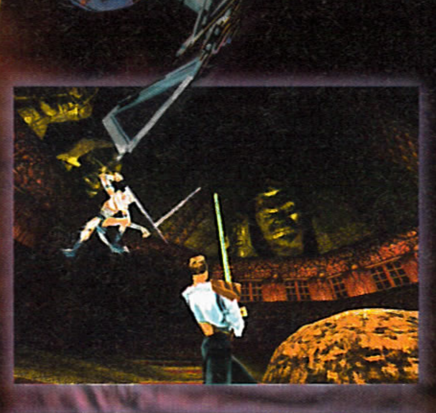
Mordor, sortie prévue en avril 99.





Kingpin et Descent 3, sorties prévues en avril 99.











GOLD

La référence du jeu d'action 3D

JOYSTICK :
"C'est le jeu de l'année"

GEN4 : ★★★★★
"le meilleur quake-like"

- Entrez dans la légende *Star Wars* et maniez le mythique sabre laser
- Maîtrisez la Force pour combattre de terribles ennemis
- Découvrez d'impressionnantes séquences vidéo dignes des films *Star Wars*



Contient
2 jeux bestsellers
Jedi Knight : Dark Forces II
& Mysteries of the Sith

Version Française Intégrale
Fabriqué et Distribué par Ubi Soft



www.lucasarts.com
www.starwars.com





Liste de Mariage

Fini les mauvaises surprises pour votre future nuit de noce. Les Galeries Lafayette mettent, à la disposition des jeunes mariés, un site sur lequel ils peuvent avoir une idée du bon goût des cadeaux qui leur seront offerts. Avec un peu de chance, ils pourront même avoir le nom de la personne qui offre le vase moche. www.galerielafayette.com



IBM PERDIT L'AVENIR

Un chercheur de chez IBM a déclaré, tout fort et sans péter, que le règne du PC touchait à sa fin. Pour lui, l'avenir proche était dans les portables ou dans les ordinateurs qui tiennent dans le creux de votre main. Ne serait-ce pas plutôt le règne d'IBM qui touche à sa fin, et ce depuis une bonne douzaine d'années ?

DCS

Valve et Sierra ont annoncé une mise à jour pour Half-Life multiplayer. Cette dernière inclut des nouvelles cartes, des nouvelles skins, des modes de jeu à plusieurs et surtout une meilleure adaptation de la vitesse aux temps de latence du Net. On trouve aussi de nouvelles cartes (qui feront certainement double-emploi avec la centaine qui traîne sur Internet) orientées jeu en équipes. Désolé, nous n'avons pas eu le temps de les mettre sur le CD. En attendant, Iansolo continuera à se prendre des petites flèches. Où ça ? Dans son cul.



PXD Musicsoft s'apprête à sortir Dance eJay 2, un soft qui permet de faire ses propres morceaux de dance sans même savoir qui était Mozart (NDRC : D'où tu m'parles commace, c'est Trazom à l'envers). Au menu des nouveautés, on trouvera des effets en temps réel pas craignos, une table de mixage giga fun, un générateur de rythmes jeunes, 16 pistes entièrement « Time Sretchables » (modification du tempo sans changement de hauteur) super top, et enfin le plus important, 1 000 échantillons turbo inédits. Trop cool le truc ! De quoi faire de la bonne soupe comme les pros, et de plus pour bien moins cher. Effectivement, le prix de vente annoncé est de 249 F seulement. Effort louable qui devrait rapporter, une fois de plus, richesse et gloire à PXD. Ce dernier a en effet annoncé que la gamme eJay (Dance, Rave, Hip Hop) a été vendue à pratiquement 50 000 exemplaires. Belle perf'. Et surtout, n'oubliez pas la musique, c'est un peu votre façon d'aimer.

Halte aux cons 2, le retour

Aux États-Unis, le site www.christiangallery.com est reconnu pour son militantisme anti-avortement. Du coup, on peut y trouver plein de méthodes qui consistent à dépister les médecins, infirmières, et tous autres représentants des professions de santé qui ont la charge des services spécialisés dans l'avortement. Mieux, on peut y trouver les adresses de certains médecins, les plaques minéralogiques de leur véhicule, et les horaires auxquels ils quittent leur domicile. Il est conseillé, à demi-mot, de tirer à vue sur un des représentants de la liste des futures victimes, et un œil averti remarquera certains noms déjà barrés... Tiens, moi aussi, je vais faire une liste.



FAIS TOI-MEME TON MAGAZINE

Patch 1.1 : À la demande générale, voici le patch 1.1 qui vous permettra de terminer votre partie de Fais toi-même ton magazine©. On se dépêche afin d'être prêt pour la fin de l'année et on ne vérifie même pas. C'est du foutage de gueule.

Installation : Découpez et collez ce patch à la suite de l'entrée 55, de façon à ce qu'il se superpose au 47 qui suit.

56 Combat.
Adversaire : éditeur. 90 points de charisme (bonnet C).
Coup spécial : « On a de gros problèmes de communication avec les développeurs ».
Si vous gagnez, 35.
En cas d'échec, 45.
Si vous décidez d'utiliser votre Joker, allez en 102.

Le manuel, le jeu et les [éventuels] patches sont propriété exclusive de l'auteur™ pour tous les pays du monde et/ou pour les autres pays aussi implicitement et/ou le contraire. L'auteur™ se réserve le droit de modifier le jeu et/ou son contenu et ses [éventuels] patches sans préavis de sa part quand ça lui chante le cas échéant [ou exclusif] non. En cas de duplication, l'auteur™ ne saurait être tenu responsable de dommages éventuels du support et/ou de la photocopieuse [et/ou tout moyen de reproduction passé, présent, à venir y compris de technologies extra-terrestres passées, présentes et/ou à venir de quelque dimension connue et/ou inconnue que ce soit/fût/sera et aucune demande de remboursement/cessation/cadeau/échange et/ou tout ce qui pourrait coûter des sous ne saurait/sera/sera pris en compte pour tous les pays du monde et/ou pour les autres pays aussi implicitement et/ou explicitement y compris les territoires non topographiés, notamment en Nouvelle Guinée. Garanti sans virus connu.


HACHETTE
MULTIMÉDIA
CD-ROM
PC & MAC
HACHETTE MULTIMÉDIA
VOUS OFFRE DE DÉCOUVRIR
LE MONDE D'ENCORE PLUS PRÈS.
Du 15 janvier
au 30 mai 1999,
pour l'achat
de l'Encyclopédie
HACHETTE
MULTIMÉDIA 99,
nous vous offrons
la K7 du film
MICROCOSMOS*.
*Hors participation de 20 FF aux frais d'envoi.
MICROCOSMOS
Le peuple de l'herbe
OFFERT
ENCYCLOPÉDIE
HACHETTE
MULTIMÉDIA
99
LIRE VOIR COMPRENDRE
CONNAISSANCES VOYAGES
Europe 2
© Hachette Livre 1998, tous droits réservés.
© Photos Claude Nuridsany-Marie Pérennou / Galatée Films.
© Vidéo Editions Montparnasse 1997,
tous droits réservés, reproduction interdite.
Site Web : www.encyclopedies.hachette-livre.fr
GROLIER
INTERACTIVE

Y m'a culé 4

Apple Computer va réaliser quelque 152 millions de dollars de profit, pour son premier quarter fiscal de 1999. Mais que vont-ils donc faire de tout cet argent ? Plusieurs hypothèses sont en vogue. La plus réaliste, semblerait-il, fait état d'un grand voyage organisé en jonque reliant la Camargue à la Terre de Feu et où tous les invités (munis d'un i-Mac à piles sans mercure) pagayeraient en sifflotant les 3 notes du jingle « Think Different ». Un autre projet ferait acheter, par la firme de Cupertino, pour 100 millions de dollars d'autocollants « Apple gagne de l'argent cette année », histoire de remonter le moral des troupes. Les 50 autres millions de dollars seraient donnés à Jeff Goldblum pour le remercier d'avoir fait rire mamie dans sa dernière pub. Et les 2 millions restants seraient versés pour la recherche et le développement d'un clavier G3 encore plus mieux et plus cher. La France avance, c'est certain. Apple, faut voir.



Tchin !

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Lors d'un repas de baptême, en Ukraine, un prêtre orthodoxe et une grand-mère ont été blessés par une explosion. Cette dernière s'est déclenchée lorsque le couple trinquait, elle, avec un verre de champagne, lui, avec une grenade offensive, dont il n'explique toujours pas la présence.

Telex

Diablo 2 n'est plus prévu avant septembre. Il paraît qu'ils veulent le renommer Diablo 2000.

Comment ça marche l'inforoute ?

Une news pareille, c'est trop facile. Il suffit de recopier le dossier de presse qui, à lui seul est une grande marrade. Intitulé « Naviguer sur l'Encyclopédie de l'Inforoute - double cédérom/PC » ce « premier multimédia d'autoformation interactive à Internet » nous propose de « tout savoir sur Internet, sans être branché ». Gilbert Software a sorti un nouveau produit, et j'étais pas au courant. Je lis la procédure d'installation : « Attention, il est conseillé d'éteindre votre ordinateur quelques minutes toutes les trois heures, afin de rafraîchir la mémoire vive ». Pfff... les pauvres en sont réduits à essayer de faire flipper les papys.

Bon, voyons voir leur encyclopédie... des écrans uniformément bleuâtres, ça fait sérieux, ça, le bleu. Des commentaires dits avec la voix d'un Frédéric Mitterrand canadien. Une interface qui ne reprend évidemment pas l'ergonomie habituelle des navigateurs. Un glossaire « babillard » ou des mots inconnus tels que « libertel » ou « plugiciel » se battent en duel. Bien plus grave, ils présentent Internet comme quelque chose qui ne devrait pas se répandre avant 20 ans. Remarquez, c'est bien parti, mais seulement en France et au Congo Turc. « Naviguer sur l'Encyclopédie de l'Inforoute » est édité par Concept-Action Multimédia. Allez, c'est décidé, demain j'explique à mes vieux « comment ça marche, l'Inforoute ». J'aurais trop peur qu'ils apprennent ça dans une encyclopédie multimédia interactive.




La fête d'Internet, c'est un peu notre fête à nous

Tiens, les 19, 20 et 21 mars, il va y avoir une Fête de l'Internet 99. Je croyais pourtant que l'édition 98 avait été un bide aussi retentissant que la tentative de lancement, par Pizza Hut, de la pâte Cheesy Crust ou encore de cette connerie de maquillage pour cheveux lancé par l'Oréal. Je passe sur le site officiel de ladite fête. J'y trouve le compte-rendu des joyeuses festivités 98. Morceaux choisis :

" Une grand-mère ayant découvert toute seule un site sur les chats. (...) Le maire et député européen de Carcassonne est venu surfer ! (...) 50 % de fréquentation de seniors (50 ans et plus...) Encourageant !!! (...) Chat entre les maires des Andelys et d'Harsewinkel. (...) Deux députés sont passés nous voir, ce fut un moment très agréable. "

Un commentaire ? Oui, qu'ils crèvent. www.fete-internet.fr



Petits dépensiers

À l'occasion des fêtes de fin d'année, les abonnés d'AOL ont claqué l'équivalent de 6,8 milliards de francs en connexion. Évidemment, il faut relativiser. Les gens qui se connectent aux States ont sûrement moins claqué de pognon que les malheureuses victimes d'Allemagne et de France.

J'comprends pas

Les avocats de la liberté sur Internet clament, depuis un certain temps, que les restrictions à l'export de logiciels de cryptage décidées par les États-Unis sont très nocives au commerce. Étonnamment, ils ont été rejoints cette semaine par le gouvernement indien dont les spécialistes du nucléaire doivent s'arracher les cheveux sur les derniers plans codés en 128 bits qui leur ont été envoyés par des ressortissants indélicats.

Telex

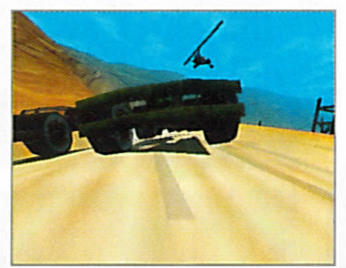
Gabriel Knight 3 ne sort qu'en septembre. Et si on l'appelait Gabriel Knight 3000 ?

Développeur recherche éditeur

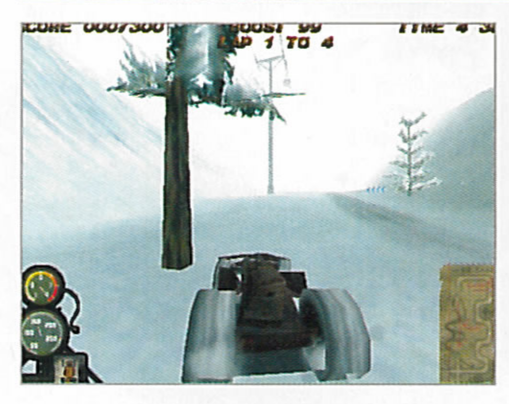


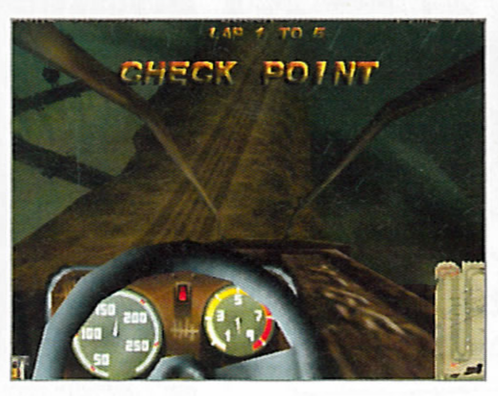
Un petit groupe de programmeurs indépendants vient de nous envoyer la première mouture de leur jeu en cours de développement. Voilà deux mois qu'ils tapotent sur leurs claviers comme des malades. Cela dit, ils n'en sont pas à leur première réalisation, jugez plutôt (pas le chien, il n'a rien fait le pauvre). En 1981, Roger faisait passer Mitterrand en tête des sondages alors que Bertrand découvrait l'uranium au début du siècle. Saturnin, quant à lui, a fait le con pendant des années à la télé déguisé en canard. Dans les années 90, ils s'associent et programment des jeux pour une grosse boîte connue. En 98, ils se mettent à leur compte pour créer leur propre société de développement : CPU Software. Le jeu s'appelle MAD RACE et s'avère très prometteur. Imaginez une course de buggys ultra rapide où les voitures peuvent tout défoncer. Il y a des raccourcis partout et des passages super débiles comme on les aime. Il y a même un circuit où l'on peut écraser des vaches, un autre où la route se transforme petit à petit en piste de ski pleine de skieurs vivants que l'on peut écraser, bref, c'est trop cool. Le jeu fonctionnera avec toutes les résolutions Glide, comportera 12 circuits, acceptera des joueurs en réseau (je ne sais pas combien, je l'avoue), avec plein de véhicules qui se déformeront, etc. Seulement voilà, ils cherchent un éditeur. Pour les contacter, voici leur adresse e-mail : pcampion@asi.fr. Messieurs les éditeurs, c'est à vous !

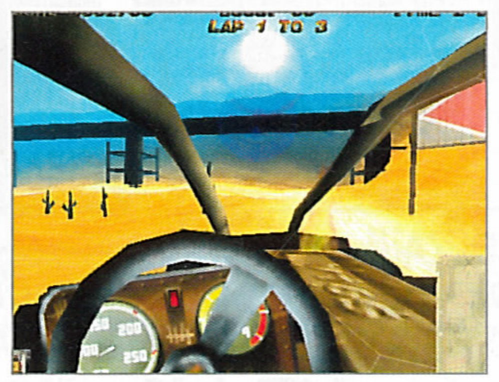












concours Starcraft

Blizzard lance un tournoi de Broodwar sur Battle.Net avec, à la clef, plus de 100 000 F de prix à gagner, sur le modèle de ceux qu'ils organisent depuis plusieurs mois sur Starcraft. Pour participer à cette compétition mondiale, les joueurs doivent arriver parmi les 16 finalistes dans les qualifications saisonnières qui se dérouleront en 2 étapes dans les 6 prochains mois. Les épreuves finales de la Saison 1 auront lieu du 1er au 15 avril. Celles de la seconde étape du 1er au 15 juillet. Enfin, le Championnat du monde se déroulera du 2 au 4 août prochain. Le tournoi est ouvert à tous les joueurs de Broodwar ayant gagné plus de 10 parties sur **www.battle.net.** Les règles du tournoi sont disponibles à cette même adresse.





Le chien chien à sa mémère

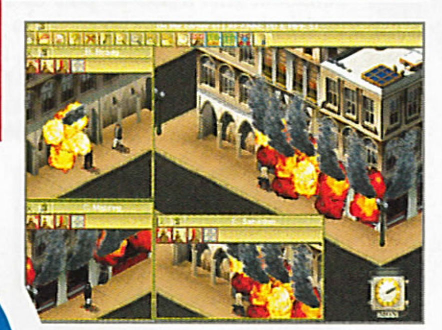
Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. L'administration américaine (encore eux) vient d'autoriser la vente du « Clomicalm ». C'est un anti-dépresseur qu'on donne à son chien, lorsqu'il déprime, parce qu'il ne supporte pas de rester seul à la maison.

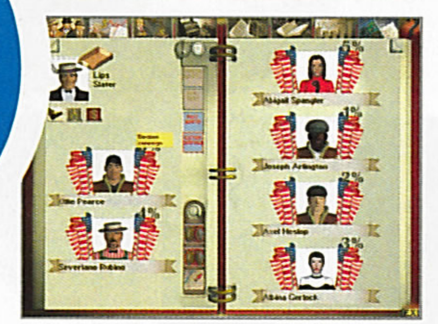
Quelle perspicacité !

Notre ministre de l'Éducation Nationale, monsieur Claude Alègre, a déclaré que les tarifs de connexion à Internet étaient beaucoup trop élevés. Toujours selon son analyse, il a fait remarquer, notamment, qu'un internaute qui se connecte 3 à 4 heures par jour, voyait sa note de téléphone augmenter de 2 à 3 000 francs. Calculez-moi la somme en Euro, pour demain, et sortez en rang par deux.

Gangsters, comme le nom l'indique

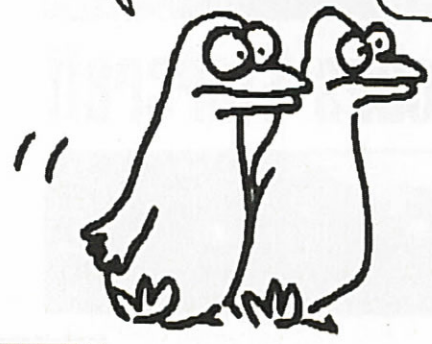
Dans un élan de confiance en moi-même, j'avais promis de tester Gangsters dans ce numéro. Souvenez-vous, après la lecture complète des 100 pages du manuel et plusieurs heures d'acharnement, je n'avais réussi, le mois dernier, que deux actions concluantes : lancer le jeu, le quitter. Alors ce mois-ci j'ai réessayé. Après avoir lancé le jeu puis l'avoir quitté de nombreuses fois, j'ai décidé d'abandonner définitivement avant de devenir autiste. Et puis miracle, je reçois un mail de Guigs, lecteur qui m'a pris en pitié, s'est bien foutu de ma gueule au passage, a constaté qu'effectivement, personne, lui mis à part, n'avait pigé quoi que ce soit à Gangsters, et s'est fendu pour la peine d'une aide de jeu. Je la lis. Illumination ! Je relance Gangsters. Je n'arrive à rien. Je le quitte. Je relis l'aide de jeu, relance Gangsters. Non, toujours rien. Je le quitte. Il faut pourtant que j'en ai le cœur net. Je relance Gangsters. Eh, marrant ce jeu en fait. Hop, je le quitte, je le relance. Ouais j'ai compris !... j'ai enfin compris !





Telex

Officiellement, Babylone 5 ne sortira qu'en juillet. Blublublu blublu Babylone 5000 ?





+ DE 140 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.





CLUB Dif'

Difintel - Micro

Bruno VÉRAN

Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !

espritdesign

01 Belley	01300	04 79 81 00 34	25 Pontarlier	25300	03 81 39 81 81	45 Orléans	45000	02 38 62 76 76	69 Lyon (8ème)	69008	04 72 78 60 84	83 Toulon	83000	04 94 91 17 91
01 Bourg en Bresse	01000	04 74 23 13 54	25 Montbelliard	25200	03 81 94 17 09	47 Agen	47000	05 53 77 38 39	69 Villefranche/Saône	69400	04 74 07 11 50	84 Carpentras	84200	04 90 60 10 11
01 Ferney Voltaire	01210	04 50 40 43 43	26 Valence	26000	04 75 78 09 68	47 Agen 2	47000	05 53 77 28 08	71 Macon	71000	03 85 39 09 52	84 Orange	84100	04 90 34 47 13
02 Soissons	02200	03 23 59 18 18	27 Le Neubourg	27110	02 32 07 00 35	47 Villeneuve sur Lot	47300	05 53 36 15 44	71 Montceau-Les-Mines	71300	03 85 57 29 49	84 Valréas	84600	04 90 28 12 00
05 Gap	05000	04 92 52 72 74	28 Chartres	28000	02 37 36 44 22	51 Chalons en Champ	51000	03 26 68 49 49	71 Le Creusot	71200	03 85 55 08 02	86 Poitiers	86000	05 49 41 77 45
06 Mandelieu	06210	04 93 93 54 33	28 Chateaudun	28200	02 37 44 92 00	51 Mourmelon-Le-Grand	51400	03 26 66 49 49	72 Le Mans	72000	02 43 82 68 14	87 Limoges	87000	05 55 33 74 43
07 Annonay	07100	04 75 32 42 53	30 Ales	30100	04 66 52 44 66	54 Nancy	54000	03 83 30 45 67	73 Chambery	73000	04 79 62 27 22	89 Auxerre	89000	03 86 72 95 60
11 Carcassonne	11000	04 68 25 47 95	31 Fenouillet	31150	05 61 70 81 05	55 Verdun	55100	03 29 86 78 08	74 Annecy	74000	04 50 52 86 02	91 St Germain les Corbeil	91250	01 60 75 93 00
13 Aix-en-Provence	13090	04 42 20 67 18	33 Arcachon	33120	05 56 83 58 23	56 Vannes	56000	02 97 47 40 78	75 Paris 17ème	75017	01 47 64 15 96	92 Neuilly sur seine	92200	01 47 45 17 97
13 Istres	13800	04 42 55 31 95	33 Bordeaux	33000	05 56 79 05 52	56 Locmine	56500	02 97 60 01 57	76 Rouen	76100	02 35 73 68 50	92 Levallois Perret	92300	01 47 48 05 93
13 Salons-de-Provence	13300	04 90 56 62 30	33 Libourne	33500	05 57 25 98 85	56 Lorient	56100	02 97 35 08 91	77 Chelles	77500	01 64 21 55 44	93 Bagnolet	93170	01 49 72 74 01
14 Bayeux	14400	02 31 51 00 99	34 Agde	34300	04 67 21 32 71	57 Forbach	57600	03 87 88 67 16	77 Fontainebleau	77300	01 60 71 91 14	93 Livry Gargan	93190	01 43 30 24 25
14 Caen	14000	02 31 85 59 00	35 Fougères	35300	02 99 94 21 00	57 Metz	57000	03 87 74 65 70	77 Meaux	77100	01 64 34 29 08	93 Tremblay-en-France	93290	01 49 63 19 93
14 Honfleur	14600	02 31 89 75 00	37 Tours	37000	02 47 75 50 01	57 Thionville	57100	03 82 53 80 81	77 Nemours	77140	05 53 77 28 08	93 Villemomble	93250	01 48 55 21 69
14 Lisieux	14100	02 31 63 07 77	38 Grenoble	38100	04 76 09 26 68	60 Beauvais	60000	03 44 48 53 60	77 Pontault Combault	77340	01 60 29 53 76	94 Cachan	92230	01 47 40 08 15
15 Aurillac	15000	04 71 43 56 56	38 Bourgoin	38300	04 74 43 29 53	61 Alençon	61000	02 33 26 11 00	78 Elancourt	78990	01 30 13 87 30	94 Champigny	94500	01 48 81 10 16
17 Royan	17200	05 53 77 28 08	38 Grenoble	38100	04 76 43 27 93	61 L'Aigle	61300	02 33 34 27 00	78 Maisons Laffitte	78600	01 39 62 48 34	94 Charenton/Bercy 2	94220	01 43 78 69 30
17 Saintes	17100	05 46 93 51 75	38 Voiron	38500	04 76 67 46 95	62 Calais	62100	03 21 19 07 00	78 Montigny le Bretonneux	78180	01 39 44 06 76	94 Maison Alfort	94700	01 48 93 35 14
19 Brive	19100	05 55 24 47 87	39 Dole	39100	03 84 72 68 67	62 Lens	62300	03 21 78 75 40	78 Poissy	78340	01 30 06 06 88	95 Argenteuil	95100	01 30 76 17 17
21 Dijon	21000	03 80 70 15 79	39 Lons Le Saunier	39000	03 84 24 41 59	64 Biarritz	64200	05 59 24 39 07	79 Partenay	79200	05 49 94 10 27	95 Sarcelles	95200	01 39 92 47 16
22 Loudeac	22600	02 96 66 02 05	40 Dax	40100	05 58 56 29 03	65 Lourdes	65100	05 62 42 30 68	81 Albi	81000	05 63 49 02 99	97 Guyanne		05 53 77 28 08
24 Bergerac	24100	05 53 77 28 08	42 St Etienne	42000	04 77 49 00 69	66 Perpignan	66000	04 68 35 54 98	81 Castres	81100	05 63 35 19 86	97 Fort de France	97200	05 96 70 79 67
24 Périgueux	24000	05 53 53 55 54	44 Nantes (Orvault)	44700	02 40 59 53 00	67 Haguenau	67500	03 88 63 88 36	83 St Raphael	83700	04 94 82 29 00	98 Nouméa	98800	00 687 26 43 34

SUISSE :

Avenue Meril n°11 022 800 17 27

Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages) 022 310 63 64

43, Rue de Lyon - 1203 Genève 022 340 37 37

ESPAGNE :

Barcelone : Centro Comercial Al Campo - San Bol

Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castelsdelfels.

OUVERTURES PROCHAINES :

• Laon • Royan • Sablé • Turin • Bergerac • Rodez • Soissons • Digouin • Challans • Le Puy-en-Velay • Nemours • La Rochelle • Roubaix • Versailles • Chauny • Vandome • Menton • Romans • Fos sur mer • Guyanne • Draguignan • Arles.

BELGIQUE : • Mons.

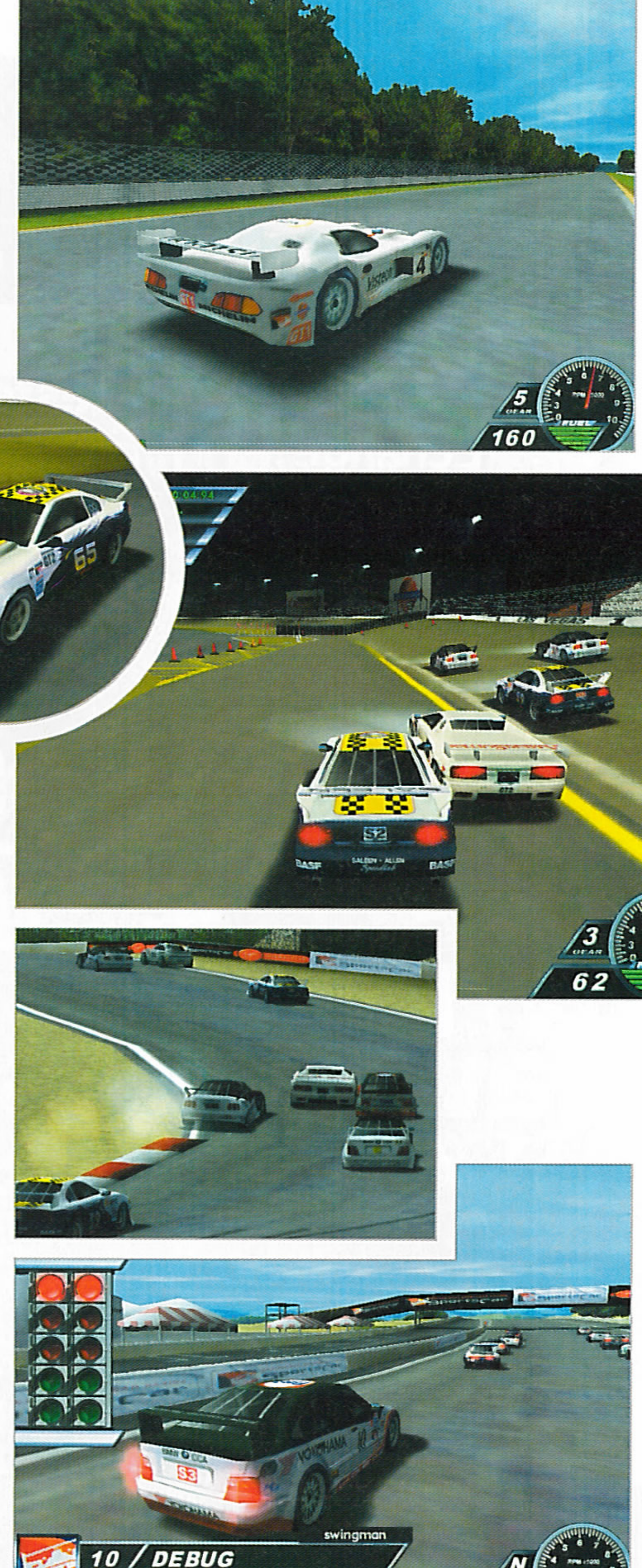
ITALIE : • Turin.

PORTUGAL : • Lisbonne.



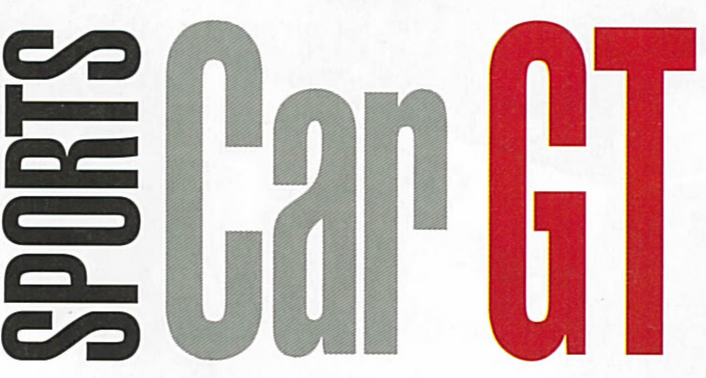
COURSE AUTO
EDITEUR : WESTWOOD
DÉVELOPPEUR : STUDIO EARS
SORTIE PRÉVUE : MARS 99





SPORTS Car GT

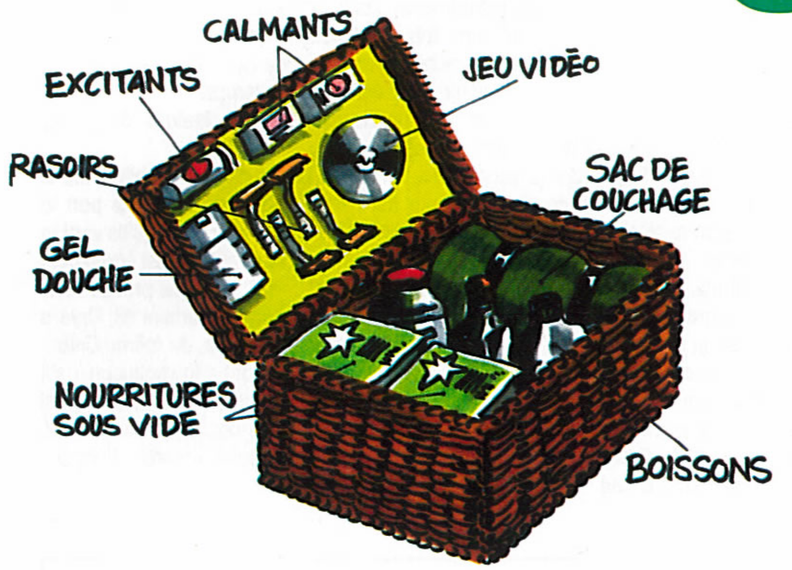
En attendant un éventuel Gran Turismo sur PC, les amateurs de la catégorie " grand tourisme " trouveront bientôt Sports Car GT dans les bacs des revendeurs. Cette simulation proposera une douzaine de voitures, allant de la Porsche 911 à la Mc Laren F1, en passant par des BMW M3, Mercedes CLK et autres Saleen Mustang. Le championnat se déroulera sur 8 circuits internationaux, à savoir Laguna Seca, Mosport Park, Sebring, Laguna Seca, Las Vegas Motor Speedway, Road Atlanta, Lime Rock Park, Donington Park et enfin Hockenheim. On n'a pas trop d'infos sur le moteur 3D, excepté le fait qu'il proposera des conditions climatiques variables, ainsi que des courses de jour et de nuit. Enfin, on pourra jouer jusqu'à 16 joueurs en réseau local ou sur Internet. À ce propos, de nouvelles voitures et de nouveaux circuits devraient être disponibles via le Net. C'est cool. Quant à savoir si ce sera une vraie simulation ou plutôt un jeu d'arcade, le mystère reste entier. Tout ce que l'on sait, c'est que Sports Car GT sera également disponible sur PlayStation. Qui vivra verra, comme on dit.







Patche ou crève !



Gros plan sur les jeux les plus buggés de Noël

Depuis le temps, le joueur sur PC a hélas l'habitude de rencontrer çà et là quelques bugs, et d'attendre la sortie d'un patch pour jouer confortablement : pratiquement aucun jeu n'est exempt de bug à sa sortie. Mais l'année 98 a été du jamais vu en la matière, avec bien entendu un paroxysme au moment de Noël : il faut dire que dans ce domaine, Noël, c'est un peu la grande finale de la Coupe du Monde du n'importe quoi.

Bugs à gogo

Il y a des jeux infestés de bugs, littéralement : des petits, des gros, des bugs graphiques, des bugs d'IA, des absurdités diverses, on y trouve de tout. Ce n'est pas tant la qualité du jeu qui est en cause, mais la finition : pas assez testés en interne, ces jeux sont visiblement sortis trop vite. Le discours des éditeurs, c'est habituellement « ce sera corrigé dans la version finale ». C'est vrai dans 99% des cas ou du moins ça l'était.

Tomb Raider III (Eidos) est un cas intéressant. Les bugs sont non seulement nombreux mais récidivistes : ce sont les mêmes depuis 3 ans. Les défauts graphiques (caméra mal placée, enchevêtrement de textures, personnages traversant les murs ou bloquant inexplicablement...) que l'on avait pardonnés au premier volet tant il était innovant, nous les retrouvons pratiquement tels quels dans les deux opus suivants, pour la bonne raison que le moteur n'a pas été corrigé. Oui, c'est du foutage de gueule.

Beaucoup plus sympathique est le cas de Fallout 2 (Interplay), pour la bonne raison que la qualité est au rendez-vous. Cela dit, et bien que ça n'empêche pas vraiment de jouer, les bugs de Fallout 2 sont extrêêêêêêmement nombreux : plantages, armes déséquilibrées (le colt .44 notamment), problèmes avec les véhicules, quêtes qui ne débouchent sur rien et temps de chargement surréalistes... autant de problèmes à régler avec un patch dont pour l'instant seule la version américaine est disponible. On n'avait pas vu un jeu aussi bandant MAIS buggé depuis Daggerfall.

Au-delà du réel...

Rappelons qu'il relève de la responsabilité de l'éditeur / distributeur de ne mettre en vente que des produits utilisables par l'acheteur. Non, je dis ça parce qu'il existe des jeux qui semblent défier les lois du réel, du



Patche ou crève !

« Libération » craint

Le 8 janvier 1999, le quotidien Libération (dans un article intitulé « Lara Craint » sous la plume d'Olivier Séguret) se livre à une judicieuse reprise d'un article de nos potes de PlayStation Magazine (n°27, janvier 99) énumérant les nombreux bugs entachant Tomb Raider III. Une bonne nouvelle pour tous ceux qui ont trouvé qu'il y avait un sérieux décalage entre la qualité réelle du jeu et l'ouragan marketing et médiatique organisé par Eidos autour de Lara Croft. Oui, mais.

Oui, mais aussitôt cité, le magazine dont le journaliste tire son chouette article est ainsi qualifié : « La revue, fatalement liée au constructeur de consoles, n'est pourtant pas réputée pour sa sauvagerie critique ». C'est marrant, moi je trouve que PlayStation Magazine est un de ceux qui notent le plus durement les jeux. Alors comme je ne m'expliquais pas concrètement ce que signifiait l'expression « sauvagerie critique » pour un vrai journal sérieux, plein de vrais journalistes sérieux, j'ai cherché des exemples...

Un peu avant Tomb Raider II, le 26 juillet 1997, Libération a mis Lara Croft plein pot sur sa Une. Qu'il l'ai voulu ou non, le quotidien a apporté ainsi caution et contribution au plan marketing d'Eidos, qui a tout intérêt à faire passer son produit pour un phénomène de société (ce qui est quand même vachement plus classe qu'être juste un jeu vidéo). Qu'importe alors que certains dans la presse spécialisée émettaient des réserves sur un produit qui ressemblait plus à un add-on qu'à un nouveau jeu. Ce doit être ça, la sauvagerie critique.

Le 21 septembre 1998, un autre article de Libération (intitulé « Ascenseur express réservé aux moins de 26 ans » et signé cette fois Nadya Charvet) dépeint l'éditeur et développeur de jeu Ubi Soft comme une entreprise paradisiaque où « la maison ne recule devant aucun sacrifice pour mettre à l'aise ses jeunes recrues », une maison où « l'on déjeune plus volontiers qu'à l'extérieur », où « l'on traîne le soir », où enfin les salaires eux-mêmes relèvent du Noël quotidien avec « 20% d'augmentation la première année, 10-15% ensuite, plus les stocks-options ». Quelques mois après ce chef-d'œuvre de complaisance, des employés d'Ubi Soft écœurés dénonçaient l'absence de syndicat, les heures supplémentaires impayées, les contrats précaires et toutes sortes d'acrobaties avec la législation du travail : bref, tout ce qui manquait dans l'article de Libé. Ce doit être ça aussi, la sauvagerie critique. Pff, décidément, ça doit pas être simple tous les jours d'être un vrai journaliste.



raisonnable, pour ainsi dire les lois tout court, tant certains relèvent de l'escroquerie.

Dans la catégorie déraisonnable, je citerais Sin (Activision) : le jeu demande à chaque étape, changement de niveau ou décès du personnage, plusieurs minutes de chargement sur une bécane puissante. Même une ou deux minutes, c'est incroyablement long pour un jeu d'action. Il faut rien moins qu'un patch d'une vingtaine de mégas pour diviser par 2 ou 3 les temps de chargement, qui restent pénibles.

Dans la catégorie absurdité, notre challenger s'appelle Silent Threat (Interplay), un add-on pour Conflict Freespace. Pendant l'installation, il copie moult fichiers et campagnes supplémentaires (plus d'une centaine de mégas, de mémoire). Seulement voilà, une fois l'installation terminée, pas moyen de retrouver trace d'un seul de ces fichiers sur le disque dur : pff, disparus. Aux dernières nouvelles, le jeu avait été retiré de la vente à temps.

Enfin, pour finir, les champions du monde ex aequo du foutage de gueule s'appellent Saga et Tex Murphy Overseer.

Concernant Saga (Cryo), vous saurez tout de la colère de Kika en allant lire le test, plus loin dans ce numéro. Pour faire simple, disons que d'une part la version mise en magasin était tellement injouable à force de bugs qu'ils vont la retirer ; et que d'autre part la version patchée qui va la remplacer est également pourrie de bugs. Et je passe sur l'option multijoueur qui, bien que prévue dans l'interface, n'est pas disponible dans le jeu pour l'instant. Autrement dit, Cryo a sorti un jeu inachevé. Ça rappelle la triste histoire de Dreams, du même Cryo.

Tex Murphy Overseer (Eidos) est, lui, un cas d'école dans la malfaçon : s'il manque certains fichiers (de sons, notamment) sur un des CD-Rom, ce qui est tout de même curieux, un autre est parfaitement illisible par le jeu : il est donc impossible d'aller au bout de cette enquête. Le fait qu'il soit à un prix « budget » n'excuse pas tout.

Ivan le fou

Et tous les autres...



Je ne développe que les cas les plus flagrants, mais les absurdités abondent. Je crois que le record de taille pour un patch se dispute entre Interstate'76 (Activision) avec près de 90 megas pour avoir l'accélération 3D, et Riven (Broderbund) dont le patch faisait 80 mégas. Je pourrais aussi citer les manuels minables n'expliquant rien, les traductions s'apparentant à du sabotage (Sanitarium chez TLC, Battlezone chez Ubi Soft...) ou tout simplement les merdes en boîte qui n'auraient jamais dû sortir en magasin : Deo Gratias (Cryo), KKND 2 (Infogrames), Dark Vengeance (GT Interactive), Test Drive 4x4 (Accolade), Buggy (Infogrames), pour ne citer que les plus récentes. Parfois, on se demande si quelqu'un s'y connaît, en jeux vidéo, chez les éditeurs...

Le cas Mankind

Pour parler poliment, nous dirons que la fin d'année de Cryo a été catastrophique : après Deo Gratias et avant Saga, Mankind. Bien qu'en vente depuis le 5 décembre, le jeu n'est toujours pas fini. Voilà bien une habitude détestable que semble prendre Cryo. Certes, les serveurs sont opérationnels depuis le milieu du mois de décembre, mais le service proposé pour l'instant n'est rien d'autre qu'un bêta-test. D'ordinaire, la période de bêta-testing est gratuite : on comprend la colère de certains acheteurs. En ce qui nous concerne, nous avons choisi d'attendre que le bêta-test soit terminé pour noter le jeu, sans concession.






On retrouve dans Tomb Raider III pratiquement les mêmes bugs graphiques que dans le premier de la série.


Fallout 2 : Un excellent jeu qui aurait mérité une meilleure finition.


SIN : Sans le patch de près de 20 mégas, les temps de chargement sont rédhibitoires.

Joystick et les bugs

Il faut bien le reconnaître, les magazines (et Joystick ne fait pas exception) ne sont pas toujours capables de prévenir à temps leurs lecteurs que tel ou tel jeu comporte des bugs gênants. En effet, pour que les tests paraissent au moment où sortent les jeux, nous sommes obligés de travailler sur des versions qui ne sont pas les versions finales : il y manque souvent les 2 ou 3 semaines de finition qui permettent de faire disparaître (d'ordinaire…) la plupart des bugs. Avant de crier au scandale, une partie du travail des testeurs consiste donc à évaluer si les plus inacceptables d'entre eux pourront être corrigés à temps.
De même, nous ne pouvons pas toujours tester les versions « localisées », c'est-à-dire traduites. Certaines absurdités, ou même des bugs liés à la traduction, interviennent après les tests et ne sont découverts qu'une fois le jeu en magasin. Enfin, dernier point, nous découvrons souvent la version définitive du manuel en même temps que l'acheteur : dernière surprise en date de ce coté, le manuel de Baldur's Gate dans lequel il manque la description des sorts, pourtant présente dans la version américaine.



Quoi de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Creative PC-DVD Encore 5X

Faute de place, nous vous en avions parlé le mois dernier sous forme de news. Voici donc un petit topo plus étendu sur le nouveau kit DVD de Creative. Composé d'une carte de décompression MPEG2 quasi identique à celle du kit précédent et d'un lecteur de DVD x5, le PC-DVD Encore 5x est à ce jour le plus homogène des kits de DVD. À la fois performant et bon marché, il permet de visionner les films DVD en zone 2 et lit les DVD-Rom avec un taux de transfert d'environ 6 Mo par seconde, ce qui n'est pas rien. Le lecteur est à ce propos l'un des plus rapides du moment. L'interface graphique permettant de lire les DVD vidéo est agréable à utiliser, même si l'on aurait aimé voir son look amélioré. Côté décompression, la qualité est correcte, sans égaler celle d'un lecteur de salon, et les sorties S-Video et Dolby Digital permettent le raccordement direct à un téléviseur et un ampli Dolby 5.1 AC3, ce qui nous amène à un autre produit de ce Quoi de Neuf : le Creative Desktop Theater 5.1. Mais avant cela, abordons la grande question que tout le monde se pose « Peut-on dézoner ce kit ? ». La réponse est oui. La protection ne se trouve pas dans la carte mais dans la mémoire Flash du lecteur de DVD. Trois solutions : trouver les fichiers pour reflasher le bios du drive, ne pas installer les drivers fournis sur la disquette, ou bien utiliser un autre lecteur de DVD, comme l'ancien x2 de Creative par exemple. Bref, c'est faisable mais ne comptez par sur moi pour vous donner l'adresse de sites Internet. Bon, ok, je la donne : http://www.to.icl.fi/~markok/dxr2/index.html. Enfin, n'oubliez pas que seuls les DVD Zone 1 de plus d'un an sont autorisés en France, pour peu qu'ils soient en français bien entendu.

▲ **Constructeur : Creative**
Distributeur : Creative France
Téléphone : 01 39 20 86 00
Prix : 1 590 F TTC

ViewSonic P817Xtreme

Voilà un moniteur qui a de la gueule. Certes, il est très cher, mais pour des applications 3D, il n'y a pas mieux. Sa résolution pouvant égaler 2048x1536 avec un taux de rafraîchissement de 85 Hz. Plus on descend en résolution, et plus le taux de rafraîchissement augmente, ce qui autorise par exemple le 1920x1440 en 90Hz avec un pitch de 0.26, soit un affichage parfait. Outre l'excellente qualité de cet écran, sa principale caractéristique réside dans la présence d'un port USB permettant le raccordement de différents appareils. Du coup, on peut également régler le moniteur (couleur et image) depuis Windows 98, sans avoir à tripoter les boutons du moniteur. Le top de l'ergonomie en somme. Le ViewSonic préfigure les moniteurs de demain.



Constructeur : ViewSonic ▲
Distributeur : ViewSonic Europe
téléphone : 01 41 47 49 00
prix : 14 200 F TTC

Logitech MarbleMouse

Une souris à l'envers, telle est la description que l'on pourrait en faire. La marble Mouse n'est autre qu'un Trackball doté d'un design proche de celui d'une souris. Ce genre de périphérique s'avère particulièrement utile pour les travaux de précision. On évite en effet les à-coups liés au frottement de la souris en déplaçant la boule avec le doigt. C'est idéal pour les programmes de dessin, encore faut-il une certaine habitude pour la manier avec habileté. L'autre avantage de cet ustensile est l'absence, ou presque, d'entretien.

◀ **Constructeur : Logitech** **Distributeur : Logitech France**
Téléphone : 01 44 58 98 98 **Prix : 249 F TTC**

CreativeDesktop Theatre 5.1

Constructeur : Creative ▶
Distributeur : Creative France
téléphone : 01 39 20 86 00
prix : 1 990 F TTC

Comme je le disais plus haut, Creative se dote d'une gamme très homogène de produits. Ainsi, ce kit d'enceintes vient à point nommé pour exploiter pleinement le dernier kit DVD Encore 5x et la SoundBlaster Live!. Il se compose d'un caisson de graves, de 4 satellites dont 2 sont sur pieds, d'une enceinte centrale et d'un amplificateur / décodeur Dolby Digital 5.1. En gros, Creative vous propose le kit Home Theater en Dolby Digital AC3 le moins cher du marché. Okay, la qualité n'est pas comparable avec de la Hi-fi mais pour un ordinateur, c'est quand même la grande classe. Pour ceux qui ne connaissent pas trop la différence entre le Dolby Surround et le 5.1, sachez simplement que le codage de ce dernier est digital et sur 5 canaux + 1. Du coup, les enceintes arrière sont stéréo et le caisson de graves est géré de manière indépendante. L'ampli est pour cela doté d'une entrée numérique coaxiale, prise présente sur tous les lecteurs DVD de salon et sur la carte de décompression DVD Encore 5x. Enfin, les multiples entrées présentes à l'arrière permettent de brancher une carte son 3D du type Sound Blaster Live!, offrant la possibilité de reproduire le son 3D dans les jeux. Si la qualité sonore reste un peu décevante à forte puissance, les possibilités offertes sont pour le coup inégalées dans cette gamme de prix. Jugez plutôt : pour 3 580 F, vous voilà donc équipé d'un PC entièrement Home Theater comme l'on dit.



achetez vendez



PROCHAINEMENT OUVERTURE
AUX SABLES D'OLONNE

aux meilleurs prix

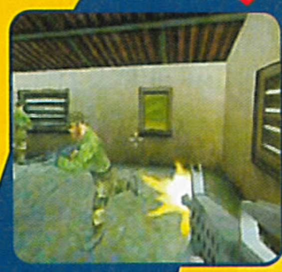
CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PC CD ROM LE GARDIEN DES TENEBRES



PC CD ROM DELTA FORCE



AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	02 33 58 88 01
BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	03 21 52 09 15
CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du général Leclerc 95130	01 34 13 59 40
LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
STRASBOURG	CYNER-J	9 rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 45 07 26
MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	03 44 44 37 90
ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63
RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	21 27 77 11 19
TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	02 47 61 73 80

PC CD ROM TOCA TOURING CAR 2

PC CD ROM REDGUARD

PC CD ROM SIM CITY 3000

Vous êtes un professionnel

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au **05.46.99.81.25**

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM FALCON 4.0



PC CD ROM BALDUR'S GATE



PC CD ROM TONIC TROUBLE



PC CD ROM
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

SCOR

Reportage

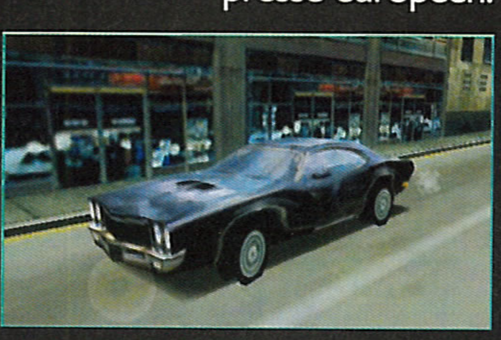
PAR WANDA

En mai dernier, sur l'E3, le développeur anglais Reflections enchaîne les rendez-vous éditeur avec une démo de la version embryonnaire de Driver. C'est finalement GT Interactive qui remporte l'affaire, et achète Reflections fin 1998. Confiant en sa nouvelle acquisition et désireux de créer le " hype " autour de Driver, GT organise en janvier 1999 un voyage de presse européen.

Miami. Au total, nous pourrons parcourir environ 75 km de rues, sur les 4 villes.

MERCREDI 13 JANVIER, NEWCASTLE, ANGLETERRE

À 14 heures, après une nuit classique de bouclage (écriture, Half-Life en réseau, écriture), une douche rapide et un avion loupé pour cause de neige - je vous passe les détails - j'arrive enfin chez Reflections Interactive. Je prends des forces autour d'une table couverte de victuailles, en faisant gaffe à ne pas parler



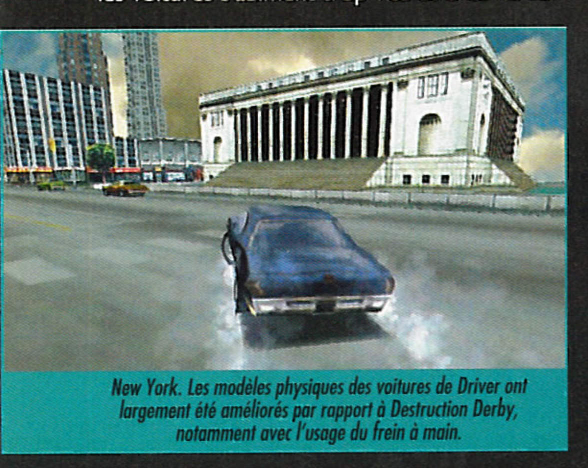
Driver

STANDARD PC CD-ROM - **GENRE** ARCADE - **ÉDITEUR** GT INTERACTIVE - **DÉVELOPPEUR** REFLECTIONS INTERACTIVE - **SORTIE PRÉVUE** 26 MARS 1999

la bouche pleine, comme ma maman me l'a appris. C'est dur.

À 15 heures, Gareth Edmondson, le chef de projet de Driver, présente son jeu. Comme dans Destruction Derby, nous sommes aux commandes d'une voiture et nous évoluons au milieu d'autres voitures. Sauf que dans Driver, l'objectif n'est plus de foncer sur tout ce qui bouge, mais de réussir une série de missions variées, afin de coincer un gros criminel américain, genre parrain de la mafia. Nous endossons donc l'identité de Tanner, un flic infiltré dans le milieu, qui, en fonction des missions, pilotera différents types de voitures au travers de quatre villes : Miami, San Francisco, Los Angeles et New York. Chaque mission débute dans le studio de Tanner : le téléphone sonne pour annoncer une nouvelle mission, la télé en diffuse le descriptif, et il suffit de cliquer sur les clés de voiture pour l'accepter. Car si le jeu compte 44 missions, vous n'êtes pas obligé de toutes les faire. 26 suffiront pour parvenir à une des 3 fins possibles. Parmi les missions proposées, il y aura de tout : depuis le contre la montre, avec timing hyper serré à respecter - la plus courte, qui dure 30 secondes, consiste à courser une voiture pour lui rentrer dedans - jusqu'à la filature qui nous entraînera aux quatre coins de la ville. Exemple : escorter une femme enceinte jusqu'à la maternité, jouer un chauffeur de taxi fou pour effrayer un passager afin de le faire parler, cueillir des truands devant une banque après un hold-up, etc. L'ambiance du jeu, avec ses dérapages, ses courses-poursuites, ses sirènes de flics et son rythme d'enfer, fait penser à un mix entre Starsky et Hutch et les Blues Brothers. En plus, pour renforcer l'impression de cinéma, on peut scénariser ses séquences " Replay ", grâce à différentes caméras et aux multiples degrés de zoom disponibles pour chacune, et enregistrer le résultat. De la même manière, les scènes cinématiques utilisent le moteur 3D du jeu : les séquences sont pré-rendues, puis exploitées sous forme de FMV (Full Motion Video). Jusqu'ici, tout va bien.

À 15 heures 15, nous entamons la classique série des questions/réponses, qui sonne la fin de l'état de grâce : Driver ne sera pas jouable en multi. Pour un jeu au gameplay aussi prometteur, ça frustre d'entrée. Les voitures ne seront donc pas personnalisables. D'ailleurs, elles n'auront carrément aucune personnalité, puisque aucune marque américaine n'a accepté qu'ils reproduisent des modèles existants. Explication : les voitures s'abîment trop vite et elles ne servent pas une cause assez éclatante. Les 14 véhicules que nous pourrons conduire se distingueront donc par la forme, la taille et le poids. Ces facteurs influeront sur la conduite, mais d'une façon plutôt basique : grosso modo, les grosses voitures seront plus résistantes et moins rapides que les petites. Le terrain (béton ou pelouse), ainsi que les conditions météo (pluie), modifieront également un peu le comportement des véhicules. Le moteur 3D, qui sera disponible en versions Glide, Direct3D et software, n'a rien de révolutionnaire. La faible profondeur de champ, et l'apparition tardive des décors, ne sont même pas dues à la version PlayStation, puisque les deux versions ont été développées parallèlement. Pourtant, la config mimi (P200, 16 Mo de RAM et carte 3Dfx) ressemble étrangement à ce que réclament les purs portages. Mais impossible de davantage creuser la question avec le chef de projet : il faut attendre de rencontrer Martin Edmondson, le patron de Reflections, qui est le seul à pouvoir répondre à ce type de questions. Pareil pour l'intelligence artificielle et la physique des véhicules.



New York. Les modèles physiques des voitures de Driver ont largement été améliorés par rapport à Destruction Derby, notamment avec l'usage du frein à main.



New York. L'intelligence artificielle est uniquement scriptée. Celle des flics gère simultanément jusqu'à 8 voitures, et définit leur itinéraire jusqu'à nous. Leur objectif est soit d'endommager notre voiture, soit de nous pousser hors de la route. Leurs moyens consistent à nous foncer dessus, ou à nous doubler pour nous bloquer la route, sans aucune stratégie de groupe.

À 15 heures 30, c'est enfin à nous de jouer ! En l'absence de volant, dont la gestion n'a pas encore été implémentée, je me retrouve avec le clavier sur les genoux. 5 touches suffisent pour se sortir de toutes les situations : droite, gauche, avant, arrière/frein, et frein à main. Basique mais efficace : le maniement est tellement simple et agréable, l'ambiance est tellement bien rendue, qu'il m'est difficile de lâcher le clavier pour laisser les autres essayer... Ce que je fais pourtant, attendant impatiemment que mon tour revienne. Quand c'est le cas, je déchante pourtant : pour l'instant, une seule mission a été mise en forme, et c'est la plus courte. Une fois que j'ai rattrapé la voiture en fuite, il ne me reste plus qu'à me promener au travers des différents décors. Mais à la moindre infraction, je me fais aussitôt repérer, et me retrouve bientôt avec les 8 flics du secteur aux trousses. C'est hallucinant : alors qu'ils ne m'ont pas encore vue, ils surgissent pile poil dans la bonne direction et viennent immanquablement me heurter de plein fouet. On m'explique que la difficulté est maximum, et qu'on pourra choisir un niveau plus simple dans la version finale. D'ailleurs, tous les éléments du jeu sont prêts, et il ne reste plus qu'à tout rassembler pour livrer le master... Début mars !?!



À 16 heures, je me balade dans le grand open space de Reflections. Tout le monde bosse maintenant sur Driver : les 20 de l'équipe initiale, ainsi qu'une dizaine d'autres, qui ont momentanément abandonné leurs projets respectifs. En attendant l'arrivée du boss, j'entame une discussion avec un Français. Mais on vient rapidement nous interrompre : non seulement il a du travail, mais il ne faudrait pas qu'il me donne des infos sur les deux projets secrets de Reflections...

À 18 heures, on apprend que le patron est au lit avec une gueule de bois, mais qu'il va essayer de nous rejoindre au restaurant, qui se trouve être juste à côté de chez lui.

À minuit, lassée d'attendre, je propose de lui rendre une petite visite à domicile... Sans succès. Et je rentre à l'hôtel, un peu dégoûtée de la vie, et toujours sans réponse à mes questions métaphysiques. J'ai un peu l'impression d'être un coursier venu par avion chercher un CD-Rom d'images dont le piètre intérêt se serait accommodé d'un envoi postal. J'ai un peu l'impression qu'on s'arrange pour ne pas avoir la gueule de bois lorsqu'on fait déplacer 15 personnes à l'étranger.

VENDREDI 15 JANVIER, CLICHY, FRANCE

J'ai pu téléphoner à Martin Edmondson et obtenir quelques nouvelles réponses, notamment sur l'IA et les modèles physiques (cf. légendes photos). Au final, même si Driver a le potentiel pour être un très bon jeu d'arcade, tout va dépendre de la richesse et de l'intérêt des missions proposées. Et comme la quasi-totalité du jeu va être mise en place en l'espace d'un mois et demi, ce serait un miracle s'il n'était ni bâclé, ni en retard (quitte à choisir, on préfère la deuxième solution).

Reportage

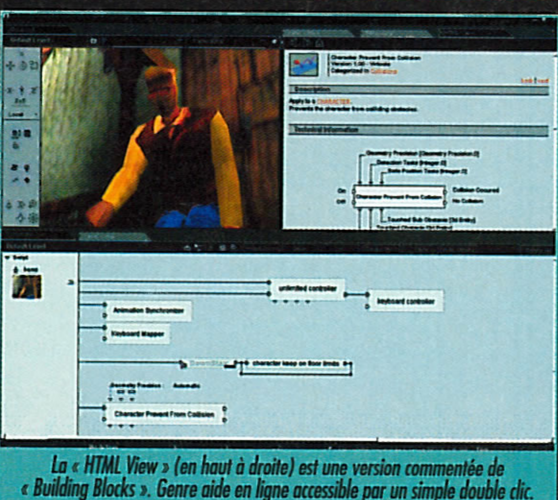
PAR WANDA



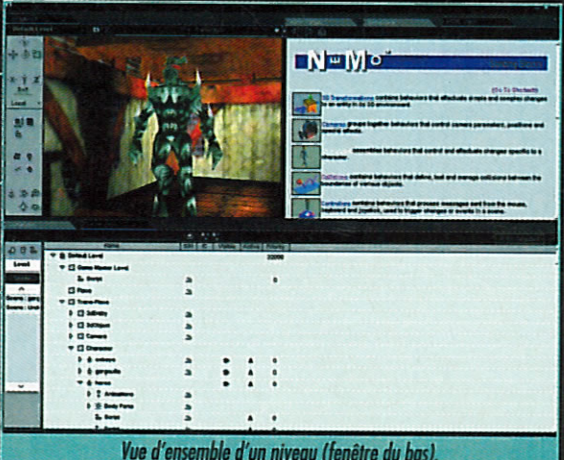


Je Program

Avant NeMo, pour faire des jeux en 3D, il fallait être une brute en assembleur, en C, en C++, en Photoshop, en 3DS Max et j'en passe. Ou se contenter d'un éditeur de niveaux - genre Quake - et subir une interactivité de jeu déjà déterminée. Avec NeMo, il suffit d'environ 10 000 francs pour se la jouer Peter Molyneux ou Frédérick Raynal (je résume). La classe !



La « HTML View » (en haut à droite) est une version commentée de « Building Blocks ». Genre aide en ligne accessible par un simple double clic.



Vue d'ensemble d'un niveau (fenêtre du bas).

En septembre dernier, alors que je darnaudais* tranquillement sur les stands de l'ECTS - vous y croyez, vous, au darnaudage sur un salon ? En fé, je légumais entre deux rendez-vous matos devant un jeu Gremlin - voilà ti pas que je me fais alpaguer par un mec de chez Virtools, qui tient absolument à me présenter son soft : NeMo. Un truc ré-vo-lu-tionaire, qu'il dit. Pffff. Galère en perspective, me souffle la voix de la lassitude. Qu'à cela ne tienne : je ne suis quand même pas à cinq minutes près. Et puis merde, et s'il disait vrai, le gars ? Je me laisse donc entraîner sur le stand Microsoft, où Virtools squatte une bécane AMD, et tente de me concentrer sur la démo d'un logiciel destiné à faire des jeux en 3D.

Et là, miracle ! Je comprends tout. Le mec ouvre une fenêtre, pose les éléments de son décor, va chercher un personnage, le tire sur sa scène, retourne chercher des briques de comportement, les applique sur le perso, hiérarchise tout ça dans le temps et dans l'espace en trois coups de clic, rajoute des lumières et des caméras... Et hop ! Y a plus qu'à lancer le Player pour mater le résultat. C'est tellement simple que j'ai envie de lui piquer sa souris. Mais, comme si ça ne suffisait pas, le voilà qui replonge dans les méandres de sa base de données, tel le magicien qui n'arrête plus de sortir des lapins de son chapeau. Et vas-y que je te rajoute des streums et de l'IA dessus, et que je te boucle des séquences, et que je te les sauvegarde dans

FRÉDÉRICK RAYNAL L'AVIS DE L'EXPERT

Que penses-tu de NeMo ?
Du bien. La première fois que j'ai vu NeMo, j'ai été frappé par la logique générale du produit, au niveau de la 3D, qui est exactement la même que celle avec laquelle j'ai toujours fait mes jeux. La seule différence, c'est que, nous, on n'a jamais eu le temps de faire des outils aussi poussés que celui-ci. Là, à l'écran, en trois clics, je monte ma scène 3D exactement comme si je travaillais sur Alone in the Dark ou LBA.
Je regrette de ne pas avoir eu NeMo, quand on a commencé à programmer pour la Dreamcast, quand les graphistes du précalculé ont été obligés de passer au temps réel. Au début, quand on n'avait pas encore notre moteur, ils ne pouvaient pas se rendre compte si le nombre de polygones était bon ou pas. Avec NeMo, ils auraient pu voir tout de suite si leurs scènes ramaient ou pas. On aurait gagné beaucoup de temps.

Et à titre personnel, qu'est-ce que ça t'apporte ?
Je regrette le temps où je pouvais faire un jeu en un week-end, un jeu complet, avec lequel on pouvait jouer. Maintenant, même si on a le moteur et les librairies, il faut beaucoup plus de temps. J'ai des tas de projets qui sont ainsi restés sur papier, faute de temps. Dans NeMo, tout est déjà en place. Du coup, en un soir, je peux monter un jeu, quitte à prendre des cubes si je n'ai aucun graphisme. En plus, je profite de ce que ma femme est graphiste (NDLR : Yaël Barroz a fait les décors d'Alone et de LBA) pour lui demander des objets et des bouts de scène sous 3DS, que j'intègre directement dans NeMo. Je fais mes essais de fonctionnement de caméra, je teste plein de clics… Et je vois si ça vaut le coup de commencer à bosser sérieusement sur toutes les idées qui me passent par la tête.

N'importe qui peut jouer avec NeMo ?
Il est très facile de s'en servir pour faire des choses simples. Par contre, il faut avoir une vraie logique de programmeur, si on envisage de s'attaquer à un projet sérieux.

Tu utilises le kit de développement ?
Pas encore. Pour l'instant, j'ai mis en forme deux projets avec NeMo dans sa version de base. Il y en a d'autres que je pourrai faire dès qu'ils auront fini leur couche réseau, et il y en a un pour lequel il me faudra deux ou trois briques un peu particulières. Si Virtools ne les développe pas, je les programmerai moi-même.

Quels sont les défauts de NeMo ?
Honnêtement, je ne lui vois pas de défaut majeur. Mais comme je n'en fais pas une utilisation vraiment professionnelle, je ne suis pas tellement en position de trouver ses limites.



Frédérick Raynal (Infogrames, puis Adeline et maintenant No Cliché - voir interview) utilise NeMo, à la fois pour ses délires personnels et en tant que bêta testeur pour Virtools. Là, vous le voyez chez nous, en train de squatter le fauteuil de Moulinex…

un coin pour les réutiliser plus tard, et que je te colle des effets de lumière, et des effets physiques, et que je te définis mon mode de contrôle, et que… Je ne suis plus fatiguée, mais étourdie.

COCORICO !

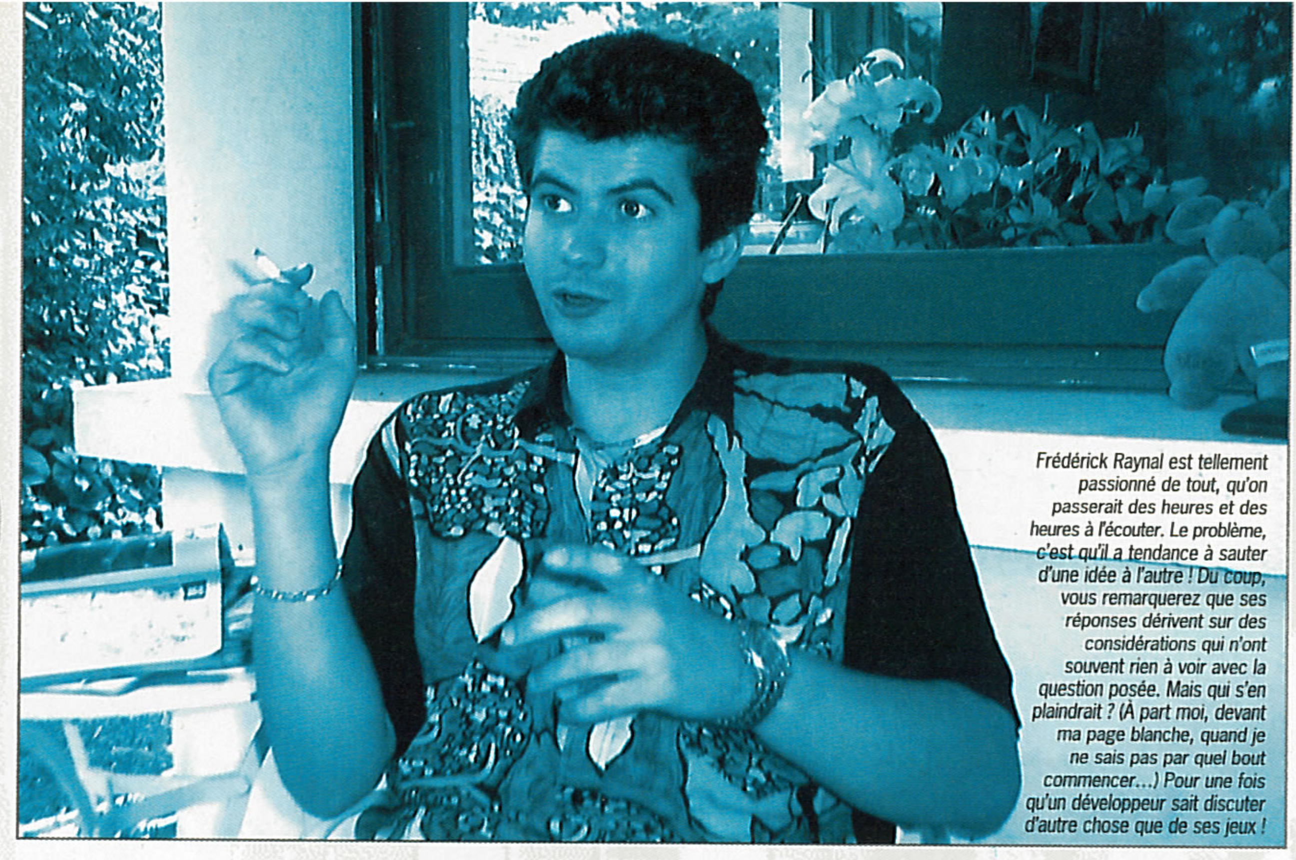
La société Virtools est française. Elle a été créée il y a plus de 5 ans, pour mettre au point NeMo, qui est un logiciel assez incroyable : avec une interface ultra simple, il permet de créer, en deux temps trois mouvements, de vrais jeux tout en 3D. En fait de simplicité, le soft nécessite quand même un certain temps d'apprentissage, quand on n'est pas développeur à la base. Et en fait de vrais jeux, si on se contente des éléments disponibles dans la base de données fournie avec le produit, il s'agit plutôt de maquettes de jeux. Mais pour peu qu'on veuille les personnaliser, en rajoutant des graphismes à soi ou des objets 3D particuliers, le résultat peut être assez bluffant. Pour simplifier, disons que NeMo Creation est une sorte de Macromedia Director en 3D, mais qui va beaucoup plus loin : quand Director nous cantonne à de la 2D et à des images qui s'enchaînent, le moteur comportemental de NeMo Creation permet d'implémenter des comportements d'objet, ce qui revient à créer de l'intelligence et de l'interactivité. Et comme tout se fait à la souris, réaliser un jeu en 3D devient un jeu d'enfant.

Bien sûr, comme pour Director, NeMo Creation risque de donner naissance à toute une série de grosses merdes qui n'ont d'interactif ou de ludique que le nom. Bien sûr, pour les boîtes de développement qui vont en faire un usage professionnel (pour tester de nouveaux concepts, par exemple), il existe une version haut de gamme de NeMo : NeMo Dev qui coûte genre 30 fois plus cher que NeMo Creation, car il offre des outils de programmation en C++ qui permettent d'adapter le soft à n'importe quel besoin, quelque spécifique qu'il soit. De plus, NeMo Dev permet aux pros de remplacer son moteur Direct3D par leur propre moteur 3D et d'intégrer leurs propres technologies à son moteur comportemental. Cela dit, rien qu'avec ce que propose NeMo Creation (modèles 3D, textures, personnages key framés, sons, lumières, etc.), les possibilités sont vastes. Sans compter que Virtools prévoit de régulièrement lâcher sur le marché de nouvelles briques de comportement - moyennant finances, évidemment. Bref, tous ceux qui rêvaient de développer un jour leur jeu et qui ont dû y renoncer, faute de thunes, devraient voir en NeMo une nouvelle porte de salut. Eh oui, il est bel et bien fini, le temps béni où les éditeurs lâchaient leurs sous sur simple présentation d'un concept de jeu. Maintenant, ils veulent « voir ». Et de plus en plus.

* Darnauder : du latin darnaudare, qui signifie… Nan, j'déconne. Darnauder est un hommage à notre cher Lord Casque Noir, Jérôme Darnaudet de son vrai nom, qui s'est fait une spécialité de se balader dans nos bureaux, à la recherche d'une connerie à faire ou d'un mec à emmerder.

me Sans Me Fatiguer

Interview



Frédérick Raynal est tellement passionné de tout, qu'on passerait des heures et des heures à l'écouter. Le problème, c'est qu'il a tendance à sauter d'une idée à l'autre ! Du coup, vous remarquerez que ses réponses dérivent sur des considérations qui n'ont souvent rien à voir avec la question posée. Mais qui s'en plaindrait ? (A part moi, devant ma page blanche, quand je ne sais pas par quel bout commencer...) Pour une fois qu'un développeur sait discuter d'autre chose que de ses jeux !

Frédérick

Il y a un an et demi, Frédérick Raynal créait l'événement en quittant Adeline Software pour se vendre à Sega avec toute son équipe. Trahison ! Frédérick Raynal n'est pas qu'un de nos meilleurs programmeurs hexagonaux, c'est aussi le créateur d'Alone in the Dark et de LBA, et un des rares Français à être connu et reconnu mondialement. Pour briser le silence radio qui règne depuis la création de No Cliché, une seule solution : aller le traquer dans son fief lyonnais.

■ *Joystick : Quoi de neuf depuis Adeline ?*

■ Frédérick Raynal : Pas grand-chose. On est la même équipe, à une ou deux exceptions près. On bosse dans les mêmes locaux et on continue à développer des jeux. Sauf que c'est pour la Dreamcast et que No Cliché est filiale à 100 % de Sega Japon. On a juste changé le nom sur la porte et la couleur de l'argent, quoi.

■ *Mais ces jeux seront ensuite portés sur PC, non ? Tu ne peux pas nous en dire un peu plus ?*

■ Ils seront effectivement portés sur PC. Mais comme ils doivent sortir d'abord sur Dreamcast et qu'ils sont prévus pour le lancement de la console en Europe, en septembre prochain, Sega nous impose des règles de confidentialité assez strictes. Tout ce que je peux te dire, c'est ce qu'on a écrit sur notre web (www.nocliche.com) : Gutherman, qui est une idée de Didier, est un jeu d'action, avec des véhicules à conduire et des missions à accomplir (NDLR : Didier Chanfray est le directeur artistique de No Cliché). Le deuxième, Agartha, c'est mon idée à moi. Ça sera une aventure, dans le genre horreur et fantastique. Notre mission pour Sega, c'était de créer des choses nouvelles. Attention, ça ne veut pas dire que les jeux seront révolutionnaires. Ils voulaient juste qu'on leur fasse autre chose qu'un Quake ou un FIFA de plus. Cela dit, on y a mis quelques petites idées assez sympa. Dans le gameplay, on peut encore innover énormément. Un jeu, ça se joue aussi sur plein de détails et sur la façon dont il est construit. Alone in the Dark, c'était mon premier vrai jeu. J'y ai mis tout ce dont je rêvais, à l'époque, et tout se tenait bien. Maintenant, la plupart des jeux vraiment innovants auxquels je pense, c'est plus des trucs d'art et d'essai. Et là, avec la responsabilité d'une boîte de 20 personnes, je ne peux pas prendre ce genre de risques.

■ *Mais tu es un créatif avant tout. Comment tu vis cette situation ?*

■ Au début, quand j'ai commencé à programmer, on pouvait faire un jeu tout seul, ou à très peu. Maintenant, c'est vrai que je n'arrive plus à faire autant de choses que je voudrais. Concevoir et diriger les projets, mine de rien, ça signifie plein de réunions, plein de rendez-vous, plein de trucs qui me bouffent. Je n'ai plus le temps de mettre les mains dans le cambouis et ça me frustre carrément. Je suis avant tout un programmeur. J'ai besoin de développer mes petits délires dans mon coin. Je ne sais pas trop comment les choses vont évoluer. Si je pouvais réussir à créer des équipes autour de moi, qui dépendraient de chefs de projet sur lesquels je me reposerais entièrement, ça me libérerait vachement. Mais, pour l'instant, je l'avoue, j'ai du mal à envisager cette solution. Le problème ne vient pas des gens avec qui je travaille - certains seraient parfaitement capables d'assumer cette responsabilité - mais de moi : je ne peux pas m'empêcher de donner mon avis sur tout… Et je suis toujours convaincu que c'est ma manière qui est la bonne. Ce n'est pas toujours facile à vivre pour les autres. A force, eux aussi, ils ont envie de faire leurs jeux. Peut-être qu'un jour, il faudra que je fasse carrément comme Peter Molyneux : quitter No Cliche et remonter une petite équipe pour faire un projet aussi révolutionnaire que Black and White. (NDLR : Peter Molyneux, ex-Bullfrog, est le créateur de Populous, Magic Carpet et Dungeon Keeper, entre autres).

Raynal

■ *Tu te considères comme le Peter Molyneux français ?*

■ Absolument pas ! C'est quelqu'un que j'adore, mais on se connaît très peu. On s'est juste parlé une ou deux fois. Mais c'est un solitaire, comme moi, et j'ai l'impression qu'on a eu à peu près le même parcours et le même genre de problèmes. Sauf que lui, il en a eu beaucoup plus que moi : quand il a commencé à s'éclater avec Bullfrog, EA lui a donné trop facilement les moyens de grossir très vite - ce que nous, on a voulu éviter. Du coup, il est parti dans plein de projets géniaux, mais il a aussi dû faire plein de concessions. Parce qu'un jeu, ça se fait aussi et surtout en fonction des gens qui sont dans une boîte : selon ce qu'ils savent faire, ce qu'ils aiment faire et ce qu'ils peuvent ou veulent apprendre. Je pense que c'est la cohésion d'une petite équipe qu'il a cherché à retrouver avec Lionheads.

■ *Mais si ta vie tourne autour du PC, pourquoi être passé à la console ?*

■ Adeline Software, c'était l'argent de Paul de Senneville (NDLR : Paul de Senneville possède une vingtaine de sociétés de tout type : labels de disque, studios d'enregistrement, boîtes de casting… Ainsi que deux studios de développement de jeux : Delphine et Adeline Software). Au début, tout allait bien. On était même vachement contents de l'avoir trouvé, pour nous échapper d'Infogrames. Et puis l'ambiance a commencé à se désagréger, pour plein de raisons. Bref, on a commencé à chercher ailleurs. La difficulté de l'histoire, c'est qu'on ne voulait pas se vendre individuellement, mais en bloc. Toute l'équipe. On a rencontré un peu tout le monde : Electronic Arts, Activision, Virgin, Microsoft, tous les plus grands. Et puis on est tombé sur Sega, un peu par hasard, il faut l'avouer. Quand ils sont venus, comme tous les ans, pour savoir si on avait des jeux à vendre, si on voulait en faire pour leur nouvelle console - démarche classique d'éditeur - on leur a appris la nouvelle. Quatre jours plus tard, ils ont rappelé pour dire : « On vous achète. » Ils ont pris tout le monde de vitesse, notamment EA, qui était très intéressé. Mais ils ont passé trop de temps à tergiverser et on en avait marre d'attendre. Chez Sega, ils avaient compris leurs erreurs de la Saturn : ils n'arrivaient plus genre « nous sommes les maîtres du monde ». Au contraire, ils étaient à la fois super sympa et super pro. Bref, pour nous, la question a été : qu'est-ce que ça va changer de faire de la console d'abord et du PC après, plutôt que l'inverse ? La plupart des jeux auxquels je pense maintenant, à cause de mon âge sans doute, sont davantage PC que console (NDLR : c'est sûr qu'à 32 ans, on est limite troisième âge, dans ce milieu !). Mais j'ai aussi pas mal d'idées de trucs fun, bien dans le style console. Alors on a décidé de franchir le pas. Du coup, on a passé une deuxième barrière. Après le côté développeur, on est maintenant du côté de ceux qui construisent la machine. Ça aussi c'est intéressant, parce que ça nous apporte une vision nouvelle du marché, une vision plus globale.

■ *Ça t'a donné de nouvelles idées ?*

■ Des idées, j'en ai toujours eu plein. Mais c'est trop facile de partir dans de grands délires métaphysiques. Je n'ai pas envie de me la jouer grand gourou du monde cyber. Et puis, au final, en termes de jeux, on a vu ce que ça donnait, les délires de ce genre…

■ *Il y a bien des choses en quoi tu crois pour l'avenir, non ?*

■ Je crois - et Miyamoto a dit la même chose (NDLR : Shigeru Miyamoto est le directeur de la création de Nintendo et le papa de Mario et de Zelda) - aux petits jeux que les gens emmèneront partout et auxquels tu peux jouer vite fait, genre Gameboy, Neo Geo Pocket machin ou VMS de Sega (le paddle de la Dreamcast, avec son petit écran à cristaux liquides). Mais ce seront des machines encore plus petites, avec des jeux encore plus simples. Je suis sûr qu'il y a quelque chose à faire sous forme de mini-réseau avec ces machins-là, réseau infrarouge par exemple - j'ai même déjà commencé à poser des protocoles qui géreraient simultanément plusieurs émetteurs/récepteurs. Et ça serait des jeux où la connexion serait ouverte et où n'importe qui pourrait rejoindre une partie, dans la cour d'école, dans le bus ou à côté de la machine à



Le secret, pour faire parler les développeurs : être capable de tenir l'alcool mieux qu'eux. Des années d'entraînement, ma brave dame !

Chez lui, Frédérick s'est aménagé une tanière en sous-sol, comme au temps où il squattait le grenier du magasin de son père, à Brive-la-Gaillarde, pour programmer sur Spectrum des jeux dont personne n'a jamais entendu parler… À cette époque, il croyait que tout le monde faisait pareil. Et il alignait, sur une étagère, des jeux complets, avec menus, musiques, bruitages et même notice et jaquette des K7 !



Frédérick Raynal

café. J'ai déjà pensé à des tas de petits jeux comme ça. Et puis un autre truc : comme il y aura de plus en plus de puces dédiées, je pense que ça va aussi changer notre façon d'utiliser les choses. Les puces d'IA, par exemple, je les vois de plus en plus embarquées dans des outils, comme ce projet de stylo avec lequel tu écris et qui transmet ton texte ou ton dessin au PC par infrarouge. Dans la catégorie délire perso, j'ai dessiné un joli petit casque communiquant, comme ça, juste parce qu'il me plaît.

■ *Et au niveau du PC, comment tu vois les jeux évoluer ? Le réseau, l'IA, la 3D…*

■ Le réseau, j'y crois pas pour tout de suite. J'ai deux projets de jeux uniquement réseau qui traînent dans mes cartons. Mais Internet, c'est encore trop mauvais. Agartha est un jeu solo, par exemple. Et Gutherman se jouera aussi en multi, mais pour 2 ou 4 joueurs seulement sur console et à plus, en réseau local sur PC. Ce qui est sûr, c'est que le PC restera toujours la plate-forme de test des nouvelles technologies. Par contre, sur console, il pourra y avoir de nouveaux gameplay, comme ce qu'a fait Miyamoto avec Mario. Mais, de toute façon, avec la puissance qui va croissante, on pourra calculer plus de codes, pour gérer plus de trucs, intelligence artificielle et compagnie, pour des jeux de plus en plus profonds, qui vont manipuler des concepts de plus en plus denses. On va de plus en plus se rapprocher du film interactif. Pas le lieu commun qu'on nous traîne depuis des années, non. Il faut que ça reste des jeux où l'intérêt est dans l'action, sinon c'est du foutage de gueule. Je veux dire qu'on fera entrer de plus en plus les gens dans l'histoire. Cela dit, je doute qu'il y ait encore beaucoup de véritables innovations. Plus ça avance, plus les règles nous emprisonnent et nous obligent à choisir un genre précis de jeu. Alors, il y aura ceux qui appliqueront les règles : tel genre signifie tant d'explosions, tant de sang, à tel moment, etc. Et puis, à côté de ça, comme au cinéma, il y aura des mecs qui tenteront des trucs d'art et d'essai, complètement délire.

■ *Industrie ou art et essai : entre les deux, point de salut ?*

■ Industrie ne veut pas forcément dire uniformité. Au début, quand on avait peu de moyens, il y avait beaucoup de styles différents. Maintenant, quand tu prends un genre donné, les jeux actuels se ressemblent tous. Cela dit, la technique permet de tellement approcher le réalisme que, paradoxalement, je pense qu'on va revenir à des styles graphiques de plus en plus différents. On voit arriver cette tendance avec des jeux comme Interstate '76 ou Grim Fandango. Ce sont des choix esthétiques particuliers, sur une base de moteur 3D classique.

■ *Pour réussir un jeu, y a-t-il d'autres règles à respecter ?*

■ Oui. Il faut réussir les 3 étapes qu'on connaît tous depuis longtemps : d'abord l'accroche visuelle, puis le plaisir de la manipulation et enfin la profondeur et l'intérêt, pour la durée de vie. Mais attention : pour que ça accroche sur le plan visuel, il ne faut pas seulement que ce soit joli et agréable à regarder. Il faut qu'il y ait un petit truc en plus, souvent technique d'ailleurs : des effets de transparence, un lens-flare à la con, un truc qui bluffe les journalistes quoi (sourire). Sinon, en matière d'innovation, il y a une règle hyper importante à respecter : il ne faut jamais changer à la fois la façon de jouer et le contenu du jeu. Il faut que le joueur retrouve au moins un truc connu, sinon il décroche.

■ *Plaisir de la manipulation, hum. Comme quand Twinsen se cognait dans les murs ?*

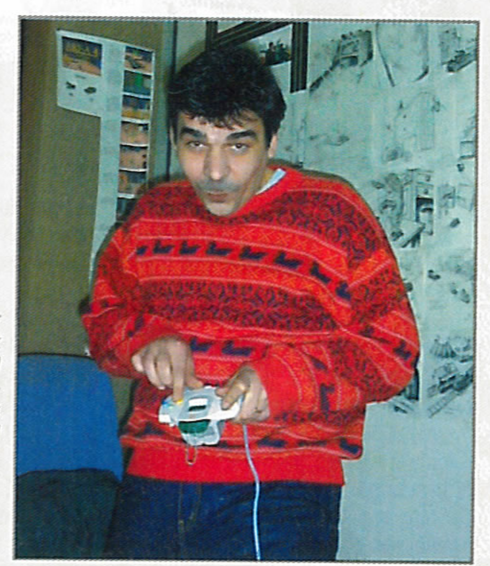
■ Ça, c'est pas sympa. Mais t'as raison : le mode courir, je ne voulais pas qu'on l'utilise en intérieur. On avait fait ça, pour obliger les mecs à marcher. C'est vrai, quoi, tu cours pas chez toi… On aurait carrément dû le supprimer.

■ *Tiens, à ce sujet, et LBA 3 ?*

■ Ouh la la ! C'est une autre histoire. LBA est une trilogie. On l'a imaginé comme ça, dès le départ. Donc LBA 3 existe déjà… Sur papier. Didier Chanfray et moi, on a déjà tout défini : l'histoire, les règles de gameplay et même les techniques à utiliser. Le fils de Zoé et de Twinsen a grandi. Il s'appelle Arthur et il aura un rôle à jouer dans ce troisième volet, qu'on a appelé « La Genèse de l'Entité Stellaire ». Mais c'est Adeline Software qui possède la licence de LBA, pas No Cliché. Ils pourraient parfaitement le faire… Sauf qu'il est hors de question que LBA 3 se fasse sans que j'aie, au moins, un droit de regard. On a déjà fait Alone in the Dark 2 et 3 sans moi et je ne les ai pas aimés. Je n'ai pas envie que ce soit pareil pour LBA. Alors l'avenir de LBA 3 est encore un peu flou. Enfin, on trouvera bien une solution…

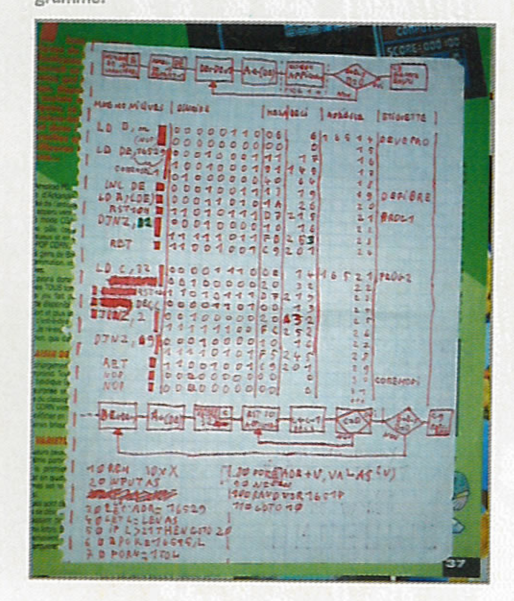
■ *Financièrement, ça change quoi d'être Sega ?*

■ En plus des salaires, on aura des royalties. Tout le monde recevra la même chose, indépendamment de ce sur quoi les gens auront travaillé. L'idée, c'est que tout le monde bosse pour tout le monde et que le seul objectif, c'est que les jeux soient bien. Ça garde une âme à la boîte. Moi, je ne suis pas un manager-né, genre Bonnell ou autre (NDLR : Bruno Bonnell est un des co-fondateurs d'Infogrames). Je ne tuerais pas père et mère pour de l'argent, je suis un peu trop sentimental pour ça. D'ailleurs, je suis toujours plus à l'aise quand les gens avec qui je travaille sont contents de le faire. La plupart des gens de No Cliché sont là parce qu'ils savent qu'on a des choses à construire et qu'on a la chance d'avoir un métier où on s'éclate vraiment. Et puis il y en a d'autres qui sont juste dans une boîte comme une autre. Je n'ai jamais travaillé comme ça. Je ne dis pas qu'il faut être aussi couillon que moi à mes débuts, quand j'ai été recruté par Infogrames pour 6 000 balles par mois et que je leur ai offert Alone in the Dark pour le double… Mais il n'en reste pas moins qu'un jeu, il faut le faire parce qu'on en a envie. Bien sûr, on peut le faire avec un cahier des charges, mais ça donnera un jeu comme il y en a plein : pas mal mais un peu creux, quoi. Ce qui a changé, c'est que maintenant, les gens qui arrivent dans le monde du jeu sortent souvent de l'école : ils ont appris la vie dans leurs bouquins et ont souvent plein d'idées préconçues sur la façon dont doivent se passer les choses. Il faut dire que le recrutement a beaucoup changé. Avant on cherchait surtout quelqu'un pour sa personnalité. Aujourd'hui, on recrute sur des compétences précises : on a besoin de quelqu'un qui connaisse cette technique-là. Les jeux deviennent tellement compliqués qu'une seule personne ne peut plus avoir toutes les connaissances nécessaires, à part quelques rares dingues comme Paul Cuisset… Lui, il programme un nombre de trucs hallucinant dans ses jeux (NDLR : Paul Cuisset, de Delphine Software, a notamment créé Flashback, Fade to Black et Moto Racer).



Depuis Infogrames, où ils se sont rencontrés en 1990, Didier Chanfray est le fidèle complice de Frédérick. Il a notamment été le premier à l'épauler sur Alone in the Dark, quand Frédérick s'est mis à développer chez lui l'idée « complètement irréalisable » (dixit les ingénieurs d'Infogrames) qu'il avait eue pour ce jeu : un moteur 3D !

Le premier programme de Frédérick Raynal, sur ZX81 (« que j'avais acheté en kit à 749 francs, je crois »). Écrit en assembleur, en binaire, en hexadécimal et avec l'organigramme.





Certains lecteurs se demandent toujours quelle est la part de vérité et la part d'effet de style dans ce qu'on écrit. Franchement, pourquoi on vous mentirait ? Oui, je suis bel et bien allée à Lyon, pour réaliser cette interview. Même que ce qu'on voit des fenêtres de No Cliché, c'est la tour de la Part Dieu. Et toc !

Reportage

PAR FISHBONNE

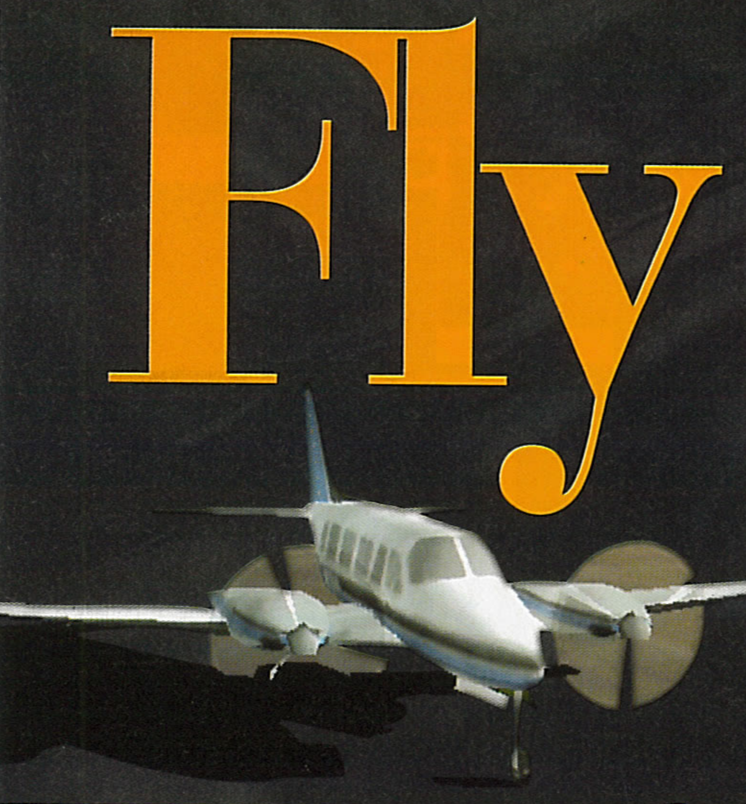
Terminal Reality n'est pas spécialement connu pour ses simulateurs de vol, et pourtant son prochain rejeton a l'ambition de détrôner Microsoft Flight Simulator de son piédestal. Rien que ça. En avant pour une rencontre avec des développeurs aux dents longues.







Fly!





Dallas n'est pas qu'une ville déprimante et dénuée d'intérêt, c'est également le repère de nombreux studios de développement. Pour n'en citer que quelques-uns, on parlera d'Ionstorm, de 3D Realms, de GOD, et bien évidemment de Terminal Reality. Ça nous fait quand même une belle brochette de sociétés mondialement connues, pour une région dont tout le monde se fout comme du premier Stetson de JR. Mais bon, bref, nous sommes venus voir Fly !, pas jouer les touristes en bermudas à fleurs. Les locaux de Terminal Reality sont situés à une trentaine de miles de Dallas, ce qui me donne l'occasion de constater que la campagne texane est tout aussi merdeuse que la ville. L'air est frais, le fond de l'eau aussi, mais heureusement les locaux sont chauffés. La présentation commence dans un petit bureau sans fenêtres, avec une version du programme compilée à peine dix minutes avant notre arrivée. Encore tout chaud le truc. Comme je vous le disais dans l'intro, l'ambition de Fly ! est de faire mieux que Flight Simulator, et ce à tous les points de vue. Graphisme, moteur 3D, modèle de vol, navigation, aventures, l'équipe n'a voulu laisser aucun aspect de côté. Il faut dire que cette gourmandise de perfection est orchestrée par Mark Randel, l'ancien programmeur principal de Flight Simulator 5.0. Un gars qui sait de quoi il parle, quoi.

RÉALISÉ PAR UN TRANSFUGE DE MICROSOFT

Fly ! proposera de voler directement dans le monde entier, à la différence d'un Flight Unlimited 2 par exemple. Il est toutefois évident qu'il est impossible de texturer entièrement la planète, et seules certaines zones importantes utiliseront des textures photoréalistes du terrain. Cependant, entre ces zones, une certaine fidélité sera respectée en terme d'élévation de terrain et de texture. Les montagnes, les forêts ou les déserts seront à leur place, et ce où que vous vous trouviez sur la planète. C'est pourquoi on trouvera au total 9 500 aéroports différents, histoire de pouvoir errer facilement où bon vous semblera. Grâce à une base de donnée très détaillée, toutes les pistes sont recréées avec fidélité pour ce qui concerne la signalisation au sol, les taxiways ou l'éclairage des pistes. Petit détail qui tue : comme en réalité, les lumières ne se distinguent que lorsqu'elles sont regardées du bon côté, pour éviter de voler ou de rouler dans le mauvais sens, lors des phases d'atterrissage ou de roulage sur les taxiways.

UNE AVIONIQUE ENTIEREMENT MODÉLISÉE

Outre la parfaite ressemblance graphique des tableaux de bord avec les vrais, l'innovation la plus importante de Fly ! concerne la modélisation des cockpits. En effet, le fonctionnement des instruments a été recréé dans les moindres détails, comme une sorte d'émulateur. Fly ! ne copie pas l'avionique en surface, il la simule en profondeur. De ce fait, chaque interrupteur, chaque bouton, chaque manette est fonctionnel et animé, le tout interagissant rationnellement. Pour ne citer qu'un exemple, le GPS se programme exactement de la même façon que le vrai appareil, un Bendix/King KLN89, en cliquant sur les boutons de façade et en se baladant dans la soixantaine de sous-menus de l'engin. Ce principe s'applique à tous les autres instruments, ce qui devrait satisfaire les plus pinailleurs d'entre vous. Fly ! propose de piloter 6 appareils différents (3 monomoteurs, 2 bimoteur, un bi-réacteur). Un jet d'affaire sera également implémenté, mais on ne sait pas encore précisément lequel. Par contre, il n'y aura pas de gros porteurs, exceptés ceux que l'on verra voler près des aéroports. Cette absence est due au manque de temps et à la complexité de l'avionique et du système de ce genre d'appareil. Il faudra donc attendre quelques temps après la sortie du jeu avant de pouvoir piloter ce type d'avion.

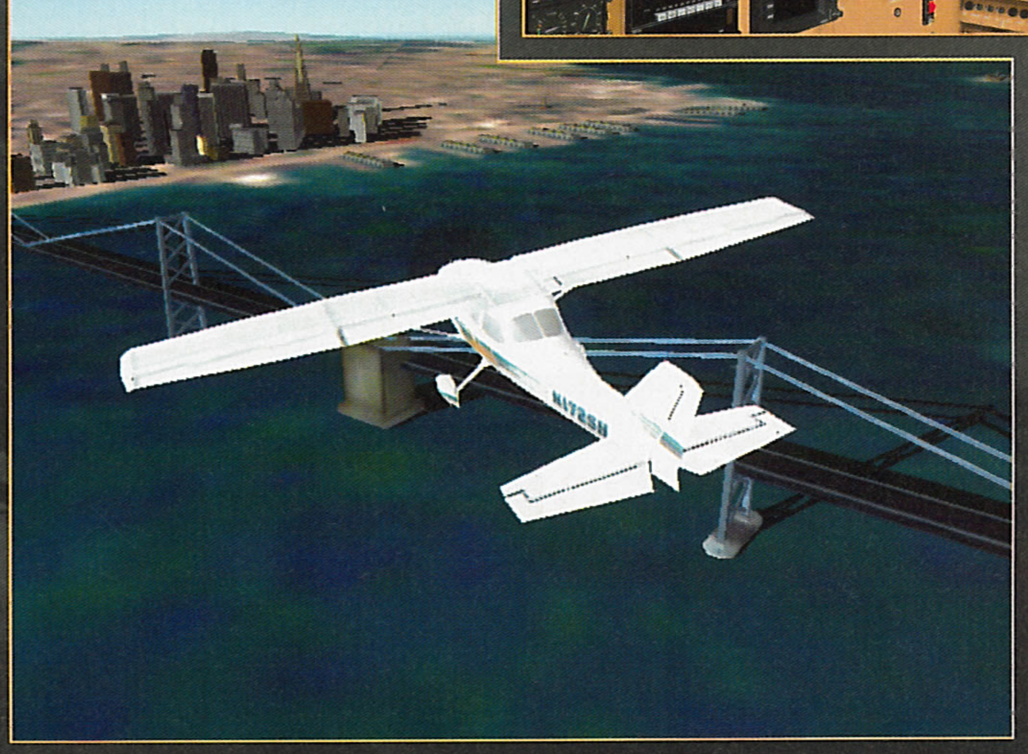
LES CERISES SUR LE GATEAU

Les concepteurs de Fly ! ont poussé le détail jusqu'à recréer les véritables cycles de la lune. Cela signifie que les phases de pleine lune, de lune montante ou descendante sont scrupuleusement respectées, grâce à la gestion de la position relative de la Terre par rapport au soleil. Dans le même trip, la position des étoiles et des constellations est également réaliste, ce qui permettra de se diriger uniquement grâce à elles pour ceux qui connaissent leur astronomie mais bon, ça, on connaît déjà depuis Flight Sim II. Du point de vue des effets, on notera une très bonne réflexion du soleil sur les carénages et les vitres. Les nuages seront volumétriques, bien qu'apparemment peu











Fly ! sera un jeu exigeant en puissance machine afin de bénéficier du maximum de profondeur de champ.

Dallas n'est pas qu'une ville déprimante et dénuée d'intérêt, c'est également le repère de nombreux studios de développement. Pour n'en citer que quelques-uns, on parlera d'Ionstorm, de 3D Realms, de GOD, et bien évidemment de Terminal Reality. Ça nous fait quand même une belle brochette de sociétés mondialement connues, pour une région dont tout le monde se fout comme du premier Stetson de JR. Mais bon, bref, nous sommes venus voir Fly !, pas jouer les touristes en bermudas à fleurs. Les locaux de Terminal Reality sont situés à une trentaine de miles de Dallas, ce qui me donne l'occasion de constater que la campagne texane est tout aussi merdeuse que la ville. L'air est frais, le fond de l'eau aussi, mais heureusement les locaux sont chauffés. La présentation commence dans un petit bureau sans fenêtres, avec une version du programme compilée à peine dix minutes avant notre arrivée. Encore tout chaud le truc. Comme je vous le disais dans l'intro, l'ambition de Fly ! est de faire mieux que Flight Simulator, et ce à tous les points de vue. Graphisme, moteur 3D, modèle de vol, navigation, aventures, l'équipe n'a voulu laisser aucun aspect de côté. Il faut dire que cette gourmandise de perfection est orchestrée par Mark Randel, l'ancien programmeur principal de Flight Simulator 5.0. Un gars qui sait de quoi il parle, quoi.

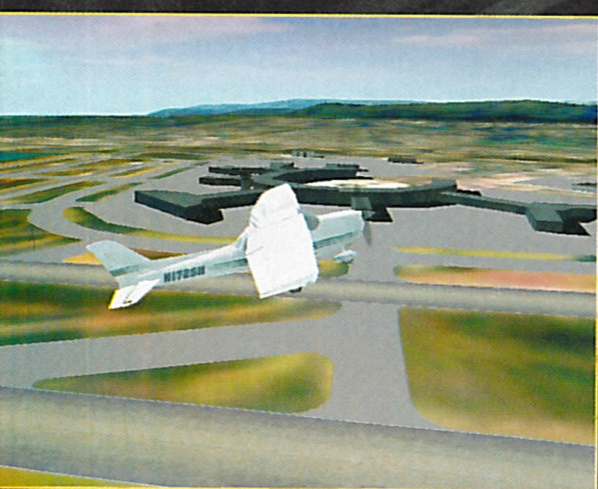
Interview

Brett Combs,

vice-président de Terminal Reality Inc.

Brett Combs, vice-président de Terminal Reality Inc.





Joystick : Vous attaquer à Flight Simulator, et donc à Microsoft, est un projet ambitieux. Comment vous est venue cette idée ?

Brett : Avant de fonder Terminal Reality, Mark Randel et moi étions très impliqués dans le domaine des simulateurs de vol. Mark s'est occupé de la programmation du moteur de Flight Simulator 5.0, et moi je dirigeais une entreprise qui développait des applications pour le jeu. Personnellement, j'ai toujours été très impliqué dans le milieu aéronautique. Mon père était pilote, j'ai moi-même un avion, je suis vraiment passionné par le sujet. C'est pourquoi, après avoir fondé Terminal Reality avec Mark, nous avons contacté Microsoft pour leur proposer de réaliser la prochaine version de Flight Simulator. Après plusieurs refus en raison du décalage qui existait entre ce que nous voulions faire et leur volonté, nous sommes finalement allés trouver Gathering Of Developpers.

J : Flight Simulator possède un grand avantage sur Fly !, la multiplicité de ses avions et de ses scénarii. Comment comptez-vous faire mieux que Microsoft sur ce point ?

Premièrement, je crois que Microsoft aura beaucoup de mal à maintenir autant de produits pour son simulateur, car la prochaine version du jeu ne sera sans doute bien différente de l'actuelle et donc incompatible avec ce qui existe actuellement. En ce qui nous concerne, nous avons un moteur à l'architecture très ouverte. Par exemple, pour créer un bâtiment, il suffit d'avoir une photo de ce dernier, la latitude et la longitude de ses coins, et le tour est joué. Pas besoin d'être un génie pour créer des scénarii dans ces conditions. Pour ce qui est des avions, c'est un peu différent. La modélisation de l'avionique est tellement complexe qu'il nous a fallu plusieurs mois pour réaliser un seul cockpit. Mais ce que les gens pourront faire, c'est reprendre des morceaux que nous avons déjà créés pour les appliquer sur leur propre appareil. Nous proposerons cependant des kits développeurs en même temps que la sortie de Fly !, certes un peu compliqués, mais qui auront la puissance nécessaire pour permettre de tout créer de A-Z.

Fly ! devrait être extrêmement réaliste. Sera-t-il possible de voler uniquement aux instruments ?

Oui absolument. Tous les instruments sont recréés à l'identique, et vous pourrez naviguer aussi bien en suivant les instructions du contrôle aérien (conforme à la réglementation américaine), en utilisant les balises, ou bien encore en utilisant le Global Positionnal System. A ce sujet, les communications radios seront certainement entièrement en français, pour plus de facilité. Mais il sera toutefois possible de garder les voix anglaises, pour les puristes.



Qu'est ce qui vous a demandé le plus de travail dans Fly ! ?

Je pense que du fait que le jeu essaye de simuler parfaitement la réalité, le plus dur a été d'être exact dans tous les domaines. Que ce soit au niveau du design ou de la programmation, il a fallu être très précis. Nous voulons être meilleurs que les concurrents sur tous les points, ni plus ni moins.

Que verra-t-on autour de soi, en ce qui concerne l'environnement dynamique ?

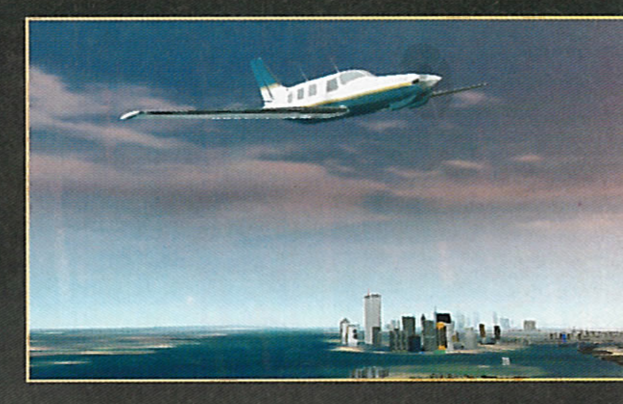
Nous avons un langage spécifique pour créer des aventures, entièrement connecté avec le moteur du contrôle aérien. De ce fait, tous les avions que vous pourrez voir voler, atterrir ou décoller autour de vous le font de façon tout à fait fidèle à la réalité. Une autre caractéristique que nous aimerions apporter est l'animation de véhicules au sol, mais il serait surprenant que nous puissions l'implémenter pour Fly ! 1. Ce sera sûrement la cas pour Fly ! 2.

Comment Fly! gère-t-il la météo ?

Il y a deux aspects différents concernant la gestion de la météo. Le premier est qu'il sera possible de télécharger les véritables données météo au moment où vous voudrez voler. Le programme prendra les données transmises par les stations météos directement sur Internet, et si vous restez connecté, chargera en temps réel les données dans la simulation. Le second aspect est plus classique et concerne la gestion du vent et des nuages (vitesse, direction, plafond, visibilité), du genre que l'on trouve dans les simulations concurrentes.



Volez ou bon vous semble, puisque Fly ! permettra de se déplacer dans le monde entier sans exiger d'add-on.



Fly ! sera fourni avec uniquement 5 appareils. Ce n'est pas un peu juste en regard de la concurrence ?

La raison pour laquelle nous ne fournissons pas 10 ou 15 appareils est l'extrême fidélité du cockpit et des instruments. Cela a pris trois mois à trois personnes pour réaliser le système du Piper. C'est également pour cette raison qu'il n'y a pas de gros porteur, car vous imaginez bien quelle peut être la difficulté à modéliser le système d'un tel appareil. Mais nous sommes actuellement à la recherche d'une société tierce qui pourrait réaliser un avion de ligne, a priori un Boeing 737.

Comment se fait-il que les avions ne soient pas destructibles ?

Cela est dû au fait que nous travaillons directement avec les constructeurs aéronautiques. Ils sont très « sensibles » au fait que leurs avions puissent s'écraser ou subir des dégâts. C'est pourquoi nous préférons respecter leur point de vue, bien que les crashs soient malheureusement une partie de la réalité. Mais rassurez-vous, les pannes et les avaries sont quant à elles bien présentes. Notre but, et nous pensons que nous l'avons atteint, est de proposer à la communauté le meilleur produit possible dans le temps et les moyens qui nous sont impartis. Nous utiliserons ensuite le feedback des joueurs pour améliorer autant que nous le pourrons Fly ! dans sa seconde version.

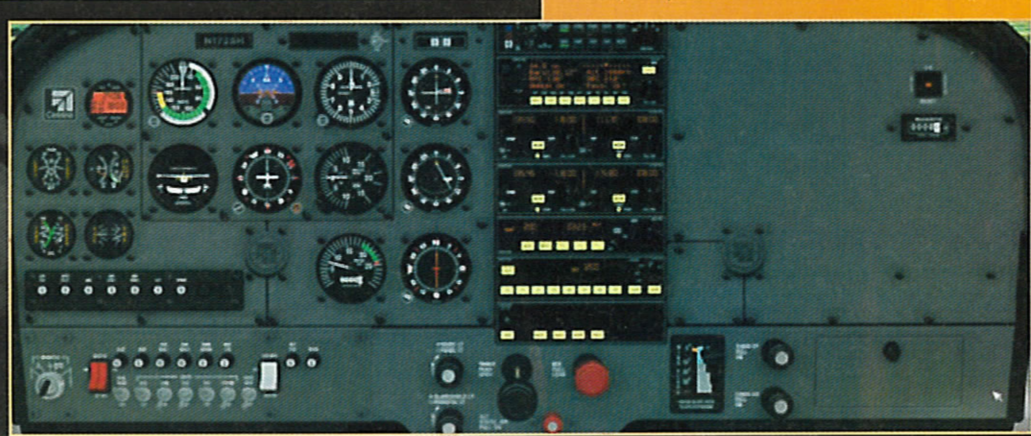
Fly ! semble gourmand en terme de puissance machine. Qu'en sera-t-il vraiment ?

Nous sommes encore en phase de test, mais il semble qu'un PII-233 avec 48 ou 64 mégas de RAM devrait être suffisant pour faire tourner la simulation correctement. Une fois de plus, notre cible est clairement l'utilisateur de Flight Simulator, qui la plupart du temps possède déjà une machine à la fois récente et puissante, par obligation.



Le réalisme des cockpits sera le point fort de cette simulation. Tous les boutons, interrupteurs et autres manettes fonctionnent, sans exception.







L'informatique à vos côtés

3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D





	Prix F TTC
ATI **XPERT@Work PCI** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	430
ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	465
ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk)	460
ATI **XPERT@Play PCI** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	495
ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo SGRAM	590
ATI **XPERT@Work PCI** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	595
ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	630
ATI **XPERT@Play PCI** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	660
ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	695
ATI **XPERT@Play 98 AGP** 8 Mo + DVD Microcosmos, jeu Incoming Logiciel PhotoSuite SE	975
ATI **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro	

DIAMOND MULTIMEDIA — **PROMO**

	Prix F TTC
MONSTER 3D PCI 4 Mo (sans jeux)	460
MONSTER 3D PCI 4 Mo + JEUX	490

CREATIVE CREATIVE LABS

RIVA TNT AGP, 16 Mo	995

3D Blaster Voodoo2
12 Mo + 4 JEUX
935 F TTC



POWERED BY matrox

MYSTIQUE G200 SD,
8 Mo sans sortie TV (bulk)
650 F TTC

	Prix F TTC
MYSTIQUE G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	790
MILLENNIUM G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	790

CARTES SON

CREATIVE CREATIVE LABS

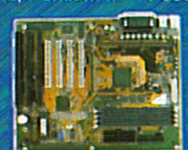
	Prix F TTC
SOUND BLASTER PCI 128 NOUVEAU	460
SOUND BLASTER LIVE ! NOUVEAU	1 435

CARTES MERES

ASUS

P2L-M-ATX 440 EX AGP, 100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II NOUVEAU	775
P2L97-ATX 440LX AGP, Slot 1, Pentium II	775
P2B-ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II	1 030





GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II	585
GA-6EM - Micro ATX	550
GA-686BA-AT 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	775
GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	755

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

CARTES RESEAUX

3Com

ETHERLINK III	Prix F TTC
3C 509B-TPO ISA, bulk	390
3C 509B-COMBO ISA, bulk	590
FAST ETHERLINK XL	
3C 905BTX-NM PCI, 10/100, bulk	490



GARANTIE à VIE

CARTES ETHERNET

FAST ETHERNET	Prix F TTC
DE-220 PCT, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45	130
DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45	195
DFE-500 TX, Fast Ethernet PCI 100Mbps	289

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
Side Winder	190
Side Winder GamePad	210
Side Winder force feed back Pro + 2 jeux	990



Cyborg 3D Paddle numérique (programmable)	350
Cyborg 3D Joystick numérique (programmable)	350
X36-Joystick+manette de gaz (programmable)	950

R4- Volant à retour de force (Force Feed Back)
1 150 Prix TTC



NOUVEAU

CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

	Prix F TTC
AVA-1505 VAR Bulk	380
AVA-1505 VAR Kit	430
AHA-2940A ULTRA PCI Master Kit	1 690
AHA-2940A ULTRA PCI (version bulk)	980
AHA-2940 ULTRA wide PCI Master Kit	1 950
AHA-2940 ULTRA wide PCI (version bulk)	1 290
AVA-2940U2W Ultra 2 Wide ScSi PCI NOUVEAU	2 490

DISQUES DURS



Seagate

3,2 Go Ultra DMA ST33210A 4500t/m
785 F TTC

	Prix F TTC
4,2 Go Ultra DMA 4500t/m	850
4,5 Go Ultra DMA 7200t/m	1 250
6,4 Go Ultra DMA 5400t/m	1 045
6,5 Go U-DMA Pro 7200t/m	1 450
8,6 Go Ultra DMA 5400t/m	1 195
9,1 Go Ultra DMA 7200t/m	1 780
10 Go Ultra DMA 5400t/m	1 395
4,5 Go Ultra SCSI Medalist Pro 7200t/m	1 660
4,5 Go Ultra Wide SCSI Barracuda 9LP 7200t/m	2 890

Barracuda 9 LP
9,1 Go Ultra Wide SCSI
7200t/m
3 590 F TTC NOUVEAU



SAUVEGARDES



LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 ATAPI
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
595 F TTC

	Prix F TTC
LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo + 3 disquettes vierges 120Mo PROMO	790

iomega

ZIP ATAPI 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 mo ZIP gratuite	790
ZIP SCSI 100 Mo, Interne	990
ZIP Port // 100 Mo, Externe	990
ZIP PLUS 100 Mo,ExterneSCSI et Port //	1 390
JAZ 1 GO SCSI, Interne	2 290
JAZ 1 GO SCSI, Externe	2 290
JAZ 2 GO SCSI, interne	2 990

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de février 1999

aAT se réserve le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf erreurs ou omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

joy-0299-1/2

L'informatique à vos côtés



3615 AATDIRECT (2,23 F/m)



MONITEURS

PHILIPS



15" 105S
1024x768 à 60 Hz,
pitch V/H 0,28/0,24
1 390 F TTC

	Prix F TTC
17" 107S, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	2 790
19" 109S, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 990
15" 105MB, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	1 790
17" 107MB, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	3 590
17" Brilliance 107MP, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU	4 790
19" Brilliance 109MP, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU	6 990

garantie 3 ans dont la 1ère année sur site



SONY

15" Multiscan 100ES
1024x768 à 85 Hz
pitch 0,25, Trinitron TCO 92
1 790 F TTC

	Prix F TTC
17" Multiscan 200ES, 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92	3 090
17" Multiscan 200GST, 1280x1024 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	3 890
19" Multiscan400PST, 1600x1280 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	6 590

Les gammes ES,GS,AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

Panasonic



15" E50i,
1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28
1 390 F TTC

	Prix F TTC
17" PanaSync E70, 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 790
17" PanaSync SL70, Tube court, 1280x1024 à 60 Hz pitch 0,27 TCO 95 NOUVEAU	3 190
19" PanaSync SL90, Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25 TCO 95	5 750

garantie 3 ans sur site

LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

	PRIX F TTC
ACTIMA 36X ATAPI (bulk) NOUVEAU	295
TECHMEDIA 32X ATAPI (bulk)	285
LIT-ON 32X ATAPI PROMO	290
MITSUMI 32X ATAPI (bulk)	330
CREATIVE 36X ATAPI (bulk)	345

LECTEUR/GRAVEUR

MITSUMI **CR 4801 TE 4X8X , Atapi, + Logiciels WinOn CD**	1790

TRAXDATA NOUVEAUTE

TRAXDATA **4X12X SCSI (sans carte) Logiciel + 2 CD-R**	1 890
CDR6240 EC PRO SCSI, 6x/24x, SCSI SANS CARTE, + Logiciels NOUVEAUTE	3 690

LECTEURS/GRAVEURS/RÉINSCRIPTIBLES

PHILIPS 2x/2x/6x Atapi, + Logiciel (bulk)	1 790
TRAXDATA CDRW-2260, 2x/2x/6x Atapi, + Logiciel NOUVEAUTE	1 790
CDRW-2260 EL PRO, 2x/2x/6x SCSI (sans carte) + Logiciel NOUVEAUTE	1 790
YAMAHA CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, + Logiciel	2 690
CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI, + Logiciel	2 690

MODEMS

Kortex — Les hommes téléphonent... Les ordinateurs kortexent

	PRIX F TTC
Novafax 56K V90 vocal plus	690
Kapix 56000 V90 2 Mo	990
Kortex Melvox 56000 4 Mo	1 490
Novafax Numeris 128 000 et RTC 33 600	1 690

OLITEC — Self Memory 33.600 790 F TTC

	PRIX F TTC
Self Memory 56.000 E-Mail	950
Phone Self Memory II 56.000	1 150
SmartMemory "Pro" 56.000	1 290
Carte PCI 56K NOUVEAUTE	420

US Robotics — L'Accès Intelligent à l'Information — 3Com

	PRIX F TTC
Carte Sportster ISDN TA	490
Boitier 56K Fax Modem	760
Boitier 56K Message Modem X2 et V.90	990
Boitier Message Pro 56K	1 120
Carte PCMCIA 3 Com-Megahertz 56K Global Modem	1 350

CD-R/CD-RW

TRAXDATA

	PRIX F TTC
CD-R TXS074S (en pochette) inscriptible 650 Mo 75 mn **Boîte de 10**	90
CD-R TXW074 (en boîte cristal) inscriptible 650 Mo 75 mn **Boîte de 10**	95
CD-R TXW080 80 mn **Boîte de 10**	150
CD-RW CDRW074 650 Mo SILVER Réinscriptible 1000 fois	49

TDK.

	PRIX F TTC
CD-R TDK inscrip. 650 Mo 74 mn **Boîte de 10**	99
CD-R OEM 80 mn **Boîte de 10**	135
Disquette IOMEGA Zip 100 Mo	89
Disquette IMATION Zip LS-120 Mo	89
Disquettes SONY ou TDK 1,44 Mo **Boîte de 10**	20

IMATION

	PRIX F TTC
Mini cartouches (garantie à vie) **A l'unité**	
Travan 3M TR-1, 400/800 Mo Natif/compressé	120
Travan 3M TR-3, 1.6/3.2 Go Natif/compressé	150
Travan 3M TR-4, 4/8 Go Natif/compressé	189

LECTEURS de DVD

Suivant disponibilité

CREATIVE — CREATIVE LABS

	PRIX F TTC
Sound Blaster PC-DVD Encore Dxr5. Lecteur 5x/32x - DVD-ROM/CD-ROM, carte MPEG - 2 + 2 jeux + 1 titre DVD	1590**
Lecteur DVD 5X/32X ATAPI NOUVEAUTE **Suivant disponibilité**	N.C.
PHILIPS Lecteur DVD RETAIL 5X/32X ATA	N.C.
Lecteur DVD 4X/24X ATAPI (bulk)	N.C.

HAUT-PARLEURS

ACTIFS ET BLINDES	Prix F TTC
SP - 696 Son stéréo 2 HP 120 W pmpo	149
3D - 102 Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo	390

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS- 43 2HP 2x5W(RMS)	349
ACS- 45.1 2 Sat-6 W +1caisson en bois 20W RMS NOUVEAU	590
ACS- 48 Power Cube Plus **3HP 20W** + 40W (RMS)	1 250
ADA-305 USB Dolby Pro Logic 2HP 20W +1 Caisson de Basses 20W (RMS) NOUVEAU	1 350

POINTS DE VENTE aAT



aAT BORDEAUX/MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT PARIS	40, bd Haussmann	75009	Stand aAT Galeries LAFAYETTE	Tél. : 01 53 21 01 60	Fax : 01 42 82 08 68
aAT RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200		Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)

SUPERSTORE aAT - 2, av. d'Atlanta 31200 Toulouse - Tél. : 05 61 61 60 88 Fax : 05 61 61 60 80

joy-0299-2/2

Le top de la rédac

STRATÉGIE

MYTH II — BUNGIE
COMMANDOS — PYROS STUDIO
BATTLEZONE — ACTIVISION
TOTAL A. / CONTRE-ATTAQUE — CAVEDOG
AGE OF EMPIRES — ENSEMBLE STUDIOS
DARK OMEN — MINDSCAPE GB
RIVAL REALMS — ACTIV PUB



AVENTURE

GRIM FANDANGO — LUCASARTS
X-FILES — FOX INTERACTIVE
RIVEN — CYAN
SANITARIUM — ASC GAMES
DARK EARTH — KALISTO
BLACK DALHIA — ACTIVISION

WARGAME

FRONT DE L'OUEST — TALONSOFT
THE OPERATIONAL ART OF WAR — EMPIRE
STEEL PANTHERS 3 — SSI
GETTYSBURG — FIRAXIS

SIMULATION

MONACO GPRS 2 — UBI SOFT
GRAND PRIX LEGENDS — PAPYRUS
COLIN MCRAE — CODEMASTERS
FIGHTER SQUADRON — PARSOFT
F22 TAW — DID
F16/MIG 29 — NOVALOGIC
FIFA 99 — EA SPORTS
INTERSTATE'76 /NITRO — ACTIVISION
FLIGHT SIMULATOR 98 — MICROSOFT
RAINBOW SIX — RED STORM
THIEF DARK PROJECT — LOOKING GLASS



JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE — BIOWARE/ BLACK ISLE
FALLOUT 2 — INTERPLAY
MIGHT & MAGIC 6 — NEW WORLD
ULTIMA ONLINE — ORIGIN
DAGGERFALL — BETHESDA



ARCADE/ACTION

HALF-LIFE — VALVE
QUAKE 2 (& MODS) — ID SOFTWARE
L'EXODE D'ABE — ODDWORLD
SPEED BUSTERS — UBI CANADA
CONFLICT FREESPACE — VOLITION
HEART OF DARKNESS — AMAZING STUDIOS
JEDI KNIGHT/MOTS — LUCASARTS



LE TOP PREVIOU

TA KINGDOMS — STRATÉGIE — CAVEDOG
OUTCAST — ACTION — APPEAL
HOMEWORLD — STRATÉGIE — RELIC
SUPERBIKE — SIMULATION — MILESTONE
INTERSTATE'82 — SIMULATION — ACTIVISION
AGE OF EMPIRES 2 — STRATÉGIE — MICROSOFT
DIABLO 2 — ACTION — BLIZZARD
RALLY 99 — SIMULATION — EUROPRESS





La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)


Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)


Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)


Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)


Fonctionne directement sous Windows 95


Fonctionne sous Windows NT 4.0

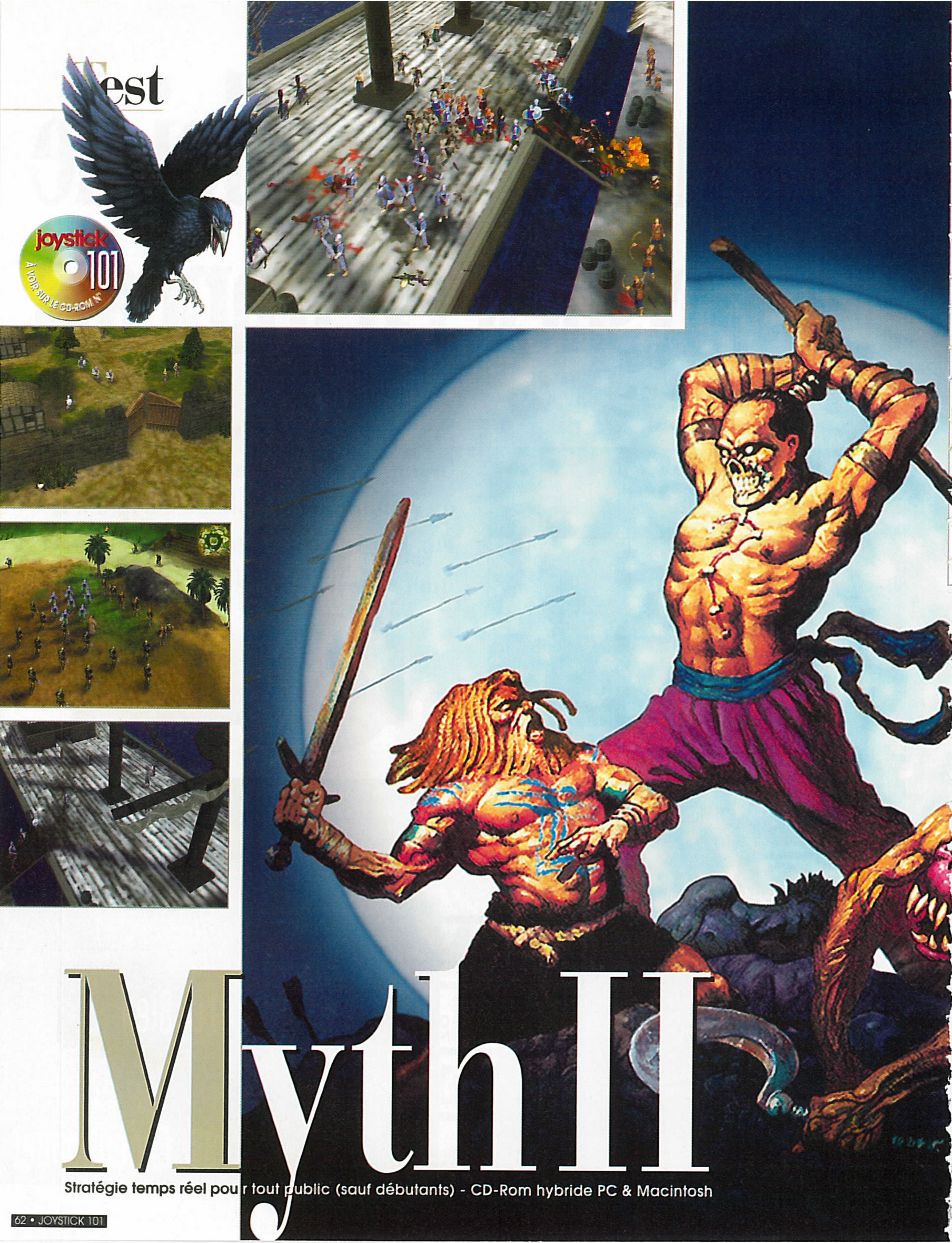

Fonctionne sous DOS


Fonctionne en mode DOS avec Windows 95


Utilise le MMX


Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

- 40 Beuark
- 50 Moyen
- 60 Pas mal
- 70 Bien
- 80 Très bien
- 90 Exceptionnel
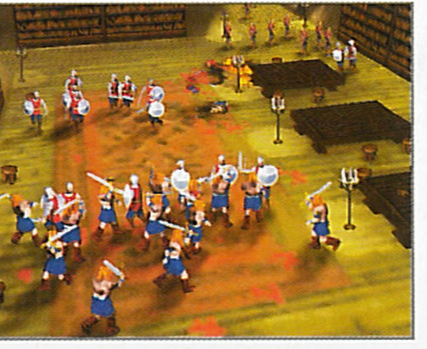


Myth II

Stratégie temps réel pour tout public (sauf débutants) - CD-Rom hybride PC & Macintosh









Pile poil un an après la sortie de Myth, Bungie nous sort un second volet de son chapeau magique. Inquiétant n'est-il pas ? Pourtant Myth II n'est ni une trahison, ni une arnaque de type " suite à rallonge ". Non, c'est une suite logique, et qui sort à temps... Doublement rare.



Diable, y a-t-il encore sur cette planète des gens qui ne connaissent pas Myth ? Peut-être est-ce le cas du petit Rémi, 6 ans, de Meuh-les-Vaches qui m'a envoyé par mail un très joli dessin de son chat fait sous Paint, ainsi qu'une photo cochonne que j'avais déjà (Tracy Lord dans"Talk me Dirty III"). Alors pour toi petit Rémi, sache que Myth est un jeu de stratégie temps réel, mais dépouillé de l'aspect gestion de ressource. Plus question de Tibérium à moissonner, de bois à couper, juste les unités que l'on nous donne au départ de chaque scénario, et une mission à remplir. Il faut quelques talents de stratège pour s'en tirer, beaucoup plus que dans Starcraft en tout cas, puisqu'ici nous jouons avec un nombre limité d'unités, et qu'on ne pourra pas en produire de nouvelles. Toute la finesse du jeu consiste à bien choisir le lieu de l'affrontement, et la position de ses troupes. Dix formations pré-programmées sont proposées, qui vont de la ligne à l'arc de cercle, en passant par la formation en " V ", etc. Il est très important de les maîtriser pour avancer dans le jeu. Et voici les grandes lignes stratégiques : les archers sont primordiaux et se placent de préférence en hauteur, soit en ligne, soit en arc de cercle. Non loin doivent se tenir les guerriers, à une place judicieusement choisie, de telle sorte qu'ils ne gênent pas les tirs des archers tout en pouvant s'interposer dès que l'ennemi arrive au corps à corps, protégeant ainsi leur retraite. Quant aux nains, ils lancent des cocktails Molotov à courte portée et posent des explosifs. Ils se positionnent le plus souvent sur les flancs du peloton d'archer, légèrement en avant. Ils doivent reculer en premier car ils sont très lents. Sauf exception, à chaque nouvelle mission, on oublie ses anciennes troupes et sont fournies de nouvelles unités dont le nombre est toujours savamment calculé au minimum. Tout ceci reste valable pour Myth II.

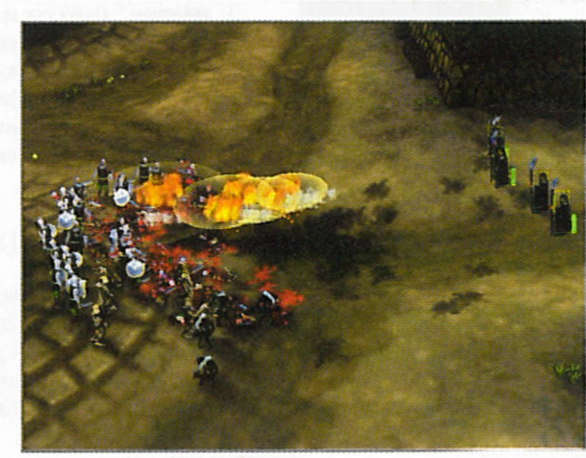


Voilà pour Rémi, passons maintenant à Paul



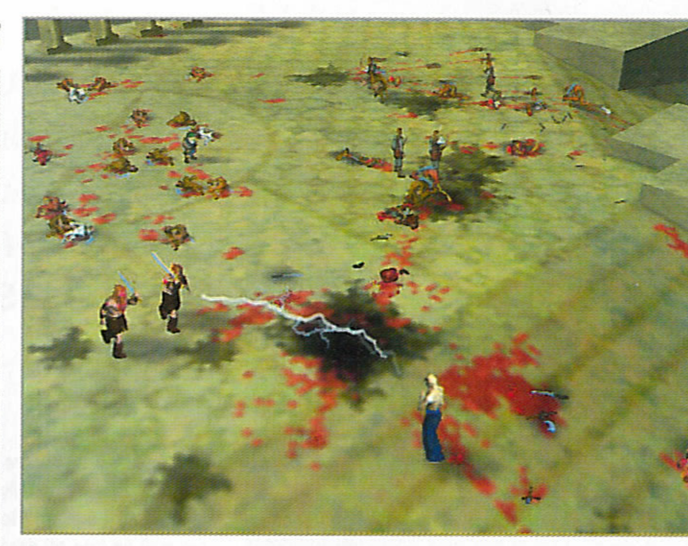
Paul a 21 ans. Il est moniteur de ski à Chamougra et m'a envoyé par mail sa base de registre en me demandant pourquoi son PC ne marchait pas. Il m'a également envoyé une photo cochonne que j'avais déjà (intitulée " carot.jpg "). Dans une longue lettre, il m'explique surtout qu'il est un grand fan du premier Myth et me demande avec beaucoup d'insistance ce que proposerait de nouveau Myth II.

Cher Paul, techniquement, c'est principalement le mode réseau qui été retravaillé. Il fonctionne maintenant parfaitement, en local comme sur Internet. Le " facing " (c'est-à-dire la direction vers laquelle les unités regardent) a été largement amélioré, de deux manières. D'abord, quand vous déplacez une formation, en tenant le bouton de la souris appuyé, vous faites apparaître une flèche qui permet de choisir la direction vers laquelle la formation fera face. Cette possibilité existait déjà dans le premier, mais n'était pas matérialisée par une



Indiscutablement, une position élevée gardée par des nains et des archers est difficilement prenable. ▼





▲ Les fetchs... sales bêtes. Pas d'autre solution que d'envoyer des troupes à l'abattoir pour s'en débarrasser.

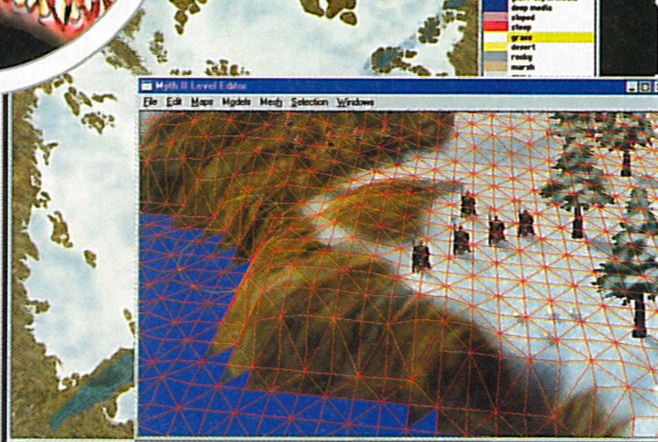


flèche à l'écran. Du coup nous sommes nombreux à être passés à côté. De plus, il est possible de faire pivoter sur elles-mêmes les unités sélectionnées avec les quatre flèches du clavier. Les archers ne tirent plus qu'accidentellement sur les unités alliées. Les nains, eux, restent assez dangereux pour leurs amis. Le graphisme a été affiné, il y a plus d'étapes d'animations, plus de polygones, plus de détails, mais à vrai dire, l'amélioration ne saute pas aux yeux, excepté pour les effets d'eau (reflets, torrents) et de feu (incendies, boules de feu, flèches enflammées). Il peut arriver aussi que l'on croise des animaux en vadrouille, cerf, oiseaux, porcs, poulets, grenouilles etc. qui donnent un peu plus de vie aux décors, ou de mort si vous décidez de les tuer eux aussi. Quelques troupes ont été ajoutées, d'autres modifiées. Pour tout savoir sur ces unités, reportez-vous illico à l'encart intitulé avec beaucoup de pertinence " Le choux rave, un légume savoureux et pourtant méconnu ". Quant aux scénarios, là, merveille, tout a été fait pour éviter la répétition, la lassitude. Alternent grandes batailles, opérations commando, sièges, fuites, traques et sauvetages. Autant la différence technique (jeu réseau mis à part) est anecdotique, autant le fossé scénaristique qui sépare Myth II du premier est comparable à celui qui existe entre Command & Conquer et Alerte Rouge : un gouffre.

Facétieux Ramon

Ramon, 32 ans, habite Yugunda au Congo turc où il donne des leçons de yo-yo dans le cadre d'une mission humanitaire. Dans un mail bourré de gros mots, il me demande de dire du mal de Myth II, tout en joignant une photo de lui copulant avec Jamie Lee Curtis et que j'avais déjà (un faux grossier intitulé " jamie_and_me.jpg ").

Ramon, mon plus gros reproche porte sur le zoom, qui, s'il peut serrer de très près des unités, ne recule pas assez loin. C'est inconfortable et d'autant plus regrettable que je ne comprends pas du tout ce qui a motivé les développeurs pour ainsi le brider. Cela oblige à passer en définition 1024x768, non pas pour la finesse du graphisme, mais uniquement parce qu'alors le zoom recule légèrement plus loin. C'est complètement idiot et ça pénalise les machines les plus faibles. Ma seconde amertume porte sur un détail fort agaçant : pour rappeler un groupe, il faut obligatoirement passer par une combinaison de touches (Alt + un chiffre par exemple) alors qu'il aurait été tellement plus simple et ergonomique que ce soit juste un chiffre, comme c'est le cas dans tous les autres jeux. Autre détail chiffonnant dans l'interface : pas moyen de créer sa propre formation. Je me prends la tête, je mets mes nains en avant, mes archers juste derrière etc., de tout ça je forme un groupe unique, et dès que j'avance, ces andouilles prennent une des dix formations pré-programmées, réduisant en bouillie mon beau travail. Il faut donc faire de petits groupes et les déplacer séparément.



▲ Cerise sur le gâteau : Fear et Lothing, deux éditeurs, l'un de niveaux, l'autre de cartes qui permettent de faire absolument tout ce que l'on désire... nouvelles unités, nouvelles cartes multijoueur et même nouvelles campagnes. D'ici peu de temps, tout cela devrait fleurir sur le Net. Nous vous tiendrons au courant.

En passant sous un poste de garde, vous surprenez la conversation de deux brigands ; l'un d'eux a gagné le concours du plus gros dindon.





Cékomankonfai ?

Myth II possède un excellent tutorial. Concis, marrant et complet. Tiens, puisqu'il est dans la démo, essayez absolument de tout flinguer : cibles, poulets, porcs, paysans. Des ennemis apparaîtront alors, butez-les aussi ! Surprise.

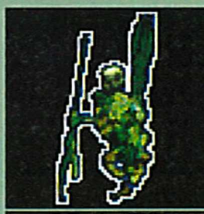
Au niveau des scénarios... tout a été fait pour éviter la répétition et la lassitude.

Le choux-rave, un légume savoureux et pourtant méconnu

Voici toutes les unités, excepté celles des niveaux cachés. Vous noterez que du côté du bien, les nouveaux venus sont fort rares. Les vilains s'enrichissent quant à eux d'unités bigrement puissantes. Pour parer à cette inégalité des deux camps, en réseau, on joue avec un mélange des unités bonnes et mauvaises. Le mois prochain, je vous dirai si je me suis fais engueuler à cause du titre de mon encart.



BERZERKS
CAMP : LUMIÈRE
Des guerriers très rapides, mais sans armure. À lancer avec furie sur les archers ennemis.



SOULLESS
CAMP : TÉNÈBRES
L'archer du mal. Ils flottent au-dessus du sol et peuvent donc traverser les étendues d'eau.



UNDEAD
CAMP : TÉNÈBRES
Des morts-vivants, très proches de zombis, mais qui paralysent leurs adversaires au premier coup.



JOURNEYMEN
CAMP : LUMIÈRE
Assez bon guerrier, cette unité peut guerrir six alliés par mission. Relativement lent, mais plus rapide que le nain.



HERON GUARDS
CAMP : LUMIÈRE
Des guerriers capables, comme le Journeyman, de guerir d'autres unités, mais seulement deux fois au lieu de six.

THRALLS
CAMP : TÉNÈBRES
Des morts-vivants, plus faibles que les guerriers, mais qui peuvent indéfiniment rester sous l'eau. Normal, ils sont morts.



MAULS
CAMP : TÉNÈBRES
Légèrement plus lents que les guerriers, il faudra cependant quatre de ces derniers pour vaincre cet énorme troll armé d'une massue.

PAYSANS
CAMP : NEUTRE
D'inoffensifs villageois. Protégez-les contre les hordes du mal, ou, si le cœur vous en dit, amusez vos archers en les dégommant comme des lapins.

MORTAR DWARVES
CAMP : LUMIÈRE
Utilise un canon qui massacre tout à longue portée, même les murs des bâtiments. Pour des raisons évidentes, l'unité n'est pas utilisée en réseau.

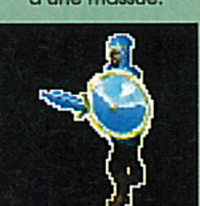


BRE'UNOR
CAMP : TÉNÈBRES
Unité hybride entre l'archer et le berserker. Lance des hachettes à courte portée.



GUERRIERS
CAMP : LUMIÈRE
L'unité de base, la chair à canon.

FETCH
CAMP : TÉNÈBRES
Un génie qui foudroie ses adversaires avec des éclairs. Encore une vieille connaissance du premier Myth. Les éclairs qu'il lance bloquent les flèches et les cocktails Molotov.



BRIGANDS
CAMP : NEUTRE
Des mercenaires aux caractéristiques proches de celles des guerriers. Ils m'ont semblé légèrement plus rapides que ces derniers, et dans la même proportion, moins résistants.



STYGIAN KNIGHTS
CAMP : TÉNÈBRES
Légèrement plus lents que les nains, mais bien plus puissants et blindés que les guerriers, ces armures animées sont insensibles aux flèches (non enflammées).





GHOLS
CAMP : TÉNÈBRES
De petits gnomes assez faibles mais extrêmement rapides, ils ont comme habilité de pouvoir ramasser des armes abandonnées sur le terrain, voire de simples pierres, et les utiliser.



NAINS
CAMP : LUMIÈRE
Lui non plus n'a pas changé : incapable de se battre au corps à corps, il lance des cocktails Molotov à courte portée et pose des charges d'explosif. Aussi fragile qu'indispensable.

ARCHERS
CAMP : LUMIÈRE
Les bons vieux archers ont désormais un pouvoir spécial : celui de décocher, une unique fois par mission, une flèche enflammée qui incendie une petite zone. Ceux qui la traversent encaissent des dégâts. Cette flèche peut également mettre à feu une charge d'explosif posée par un nain... très pratique pour les embuscades.

WIGHTS
CAMP : TÉNÈBRES
Mon unité favorite du premier Myth : un zombi gonflé de putréfaction qui explose, soit sur commande, soit quand il a encaissé trop de dommages. L'explosion est énorme, et si par miracle quelqu'un en réchappe, il est temporairement paralysé.







WARLOCKS
CAMP : TÉNÈBRES
Ce magicien est la plus puissante des nouvelles unités. Trois sorts qui incitent à la prudence : Boule de feu (portée équivalente à l'arc, dommages sur une aire d'effet). Confusion (les ennemis frappent n'importe où). Et CloudKill (nuage empoisonné). Ils ont un nombre de points de magie limité qui se recharge lentement. (En réseau, seul la boule de feu est dispo).



MYRKRIDIA
CAMP : TÉNÈBRES
Une des rares nouvelles unité de Myth II. Existe en deux largeurs. Les grands sont de la taille des Trows (deux guerriers) et très similaires en force et rapidité. Les petits sont très rapides et lancent des cocktails Molotov en nombre limité. Arrivés à bout de munition, ils se jettent au corps à corps.



TROW
CAMP : LUMIÈRE
Une très puissante unité qui, jadis dans le côté du mal, rejoint maintenant notre camp. La plus redoutable attaque au corps à corps, doublée d'une vitesse qui lui fera rattraper les fuyards... ou se sauver sans encombre.



▲ Scénario 3 : au nord-est, au beau milieu de la rivière, trois pierres. Sur l'une d'elles, trois grenouilles. Butez-les (elles se transforment en deux œufs). Finissez le niveau normalement. Cliquez sur " niveau suivant "... bienvenue dans le niveau secret " chasse aux daims ". Vous y jouez trois braconniers aux prises avec des daims explosifs, clin d'œil au jeu le plus vendu aux États-Unis l'année dernière, cette daube de " Deer Hunter ". ▼

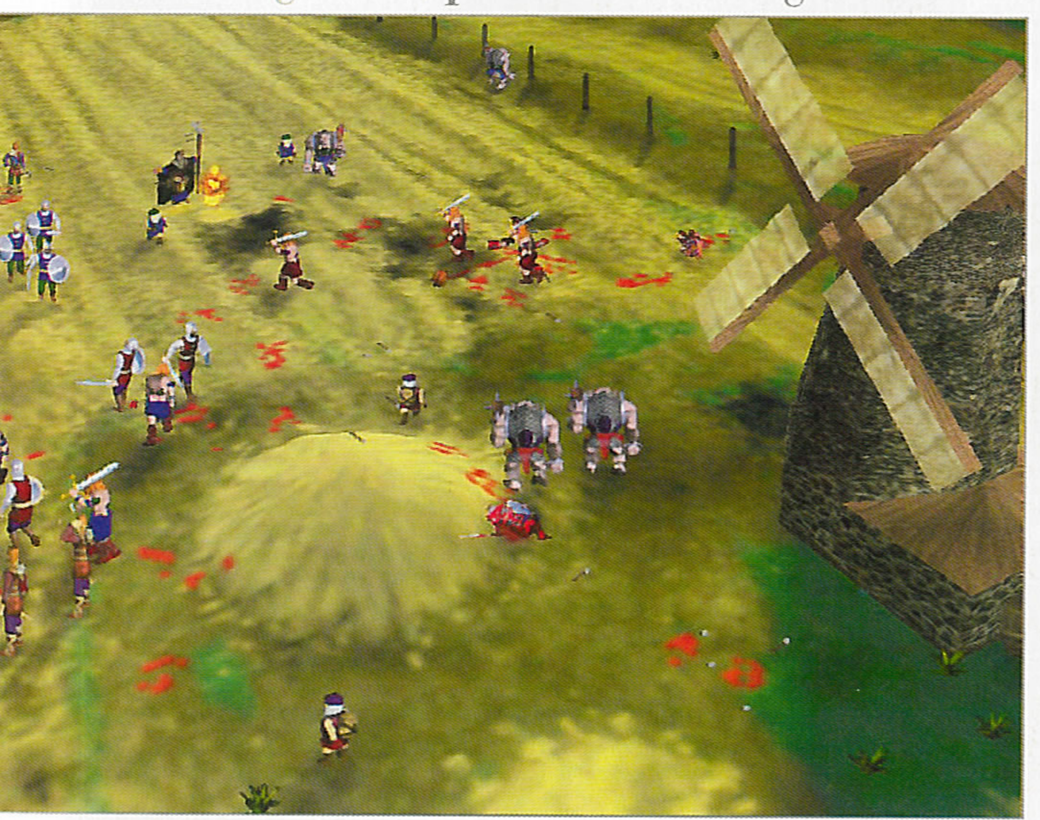
Une lacune étonnante. L'IA enfin ne m'a pas sidéré contrairement aux promesses faites. Elle est efficace mais sans malice. Le " pathfinding " a été amélioré, mais il s'emmêle les pinceaux dès que le chemin comprend un escalier. C'est agaçant, et il n'y a pas de " waypoints" pour contrebalancer ce défaut. Et puis c'est tout. Même en me forçant, voilà absolument tout le mal que je trouve à dire.

Tendre Stéphanie

Stéphanie a 18 ans, elle est en sport-études de jokari à Poublignac-les-Deux-Mares et s'est acheté Myth II aux USA par Internet. Manque de bol, cette version buggée (aujourd'hui retirée de la vente) efface la base de registre. Dans un mail charmant, elle me demande si le jeu vaut le coup qu'elle se le rachète. Elle joint à son mail une photo d'elle avec sa meilleure amie (que j'avais déjà, sous l'intitulé "youglesbfuck.jpg ").

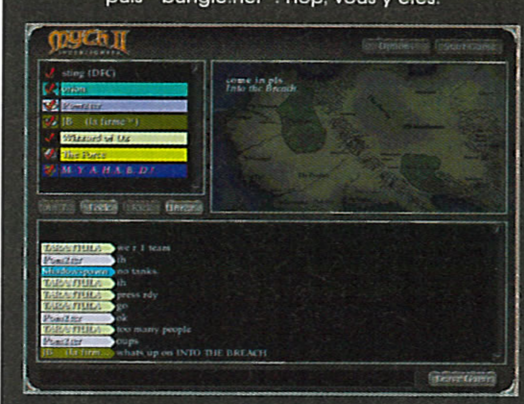
Douce Stéphanie, Myth II est un grand jeu. La version française est exempte du bug qui a pourri les Américains, et pour une fois, elle très bien doublée et traduite intelligemment (par exemple, ils ont gardé la plupart des noms originaux des unités, ce qui est fort agréable). Appuyé par une bande son exemplaire, le graphisme est une jolie réussite. Les nouveaux décors sont bien plus riches et fouillés que les anciens, avec des châteaux, des villages, des bateaux et des intérieurs de grande classe. Une foule de petits détails rendent les cartes très vivantes. Il pleut. Vos hommes entrent dans un village. Dans un enclos, des porcs paniquent. Plus loin, des poules se dispersent alors qu'un paysan court à votre rencontre en implorant que vous le protégiez... ambiance assurée. Dans un autre scénario (qui se trouve dans la démo), vous incarnez un nain temporairement sous un charme d'invisibilité. En passant sous un poste de garde, vous surprenez la conversation de deux brigands ; l'un d'eux a gagné le concours du plus gros dindon. Comme vous vous éloignez discrètement, la discussion absurde et hilarante

Avec un modem 28.8, je n'ai eu aucun problème de connection à Bungie.net, pas même de lag. Miracle !



La démo : jouable en réseau !

Et non, c'est pas des blagues. La démo que vous trouverez dans le CD de ce Joy est jouable via Internet, même contre des adversaires possédant la version définitive. Seuls deux modes sont actifs, " Dernier sur la colline " et " Assassin ". Seules deux cartes sont incluses. Qu'importe, c'est largement suffisant pour passer quelques nuits blanches éclatantes. Lancez votre connection, puis la démo, cliquez sur Multijoueur puis " bungie.net ". Hop, vous y êtes.





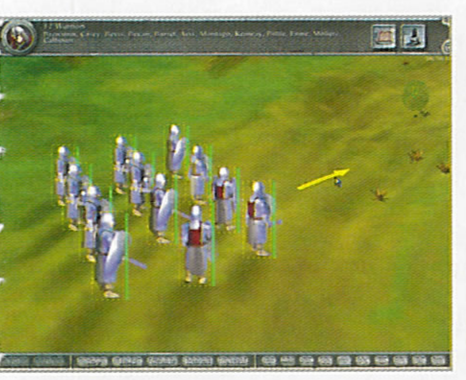
■ JOUABLE SUR P166 CARTE3D OU P266 ■ EDITEUR EIDOS ■ DÉVELOPPEUR BUNGIE SOFTWARE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU



▲ Avec les flèches enflammées, érigez des murs de feu.



▲ Positionnement classique : les archers en arc de cercle. À leurs flancs et légèrement en avant, les nains. Et sur le côté (pour ne pas être dans la ligne de tir), les guerriers prêts à couper le poil avant qu'il ne se rétracte.



▲ La fameuse flèche qui faisait tant défaut au premier Myth.

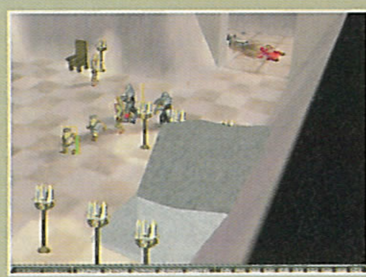
se perd dans les bruits de la nature (son en 3D s'il vous plaît). La difficulté croissante des missions est pour une fois bien dosée. Les nouveaux monstres font généralement une première apparition au cours de laquelle vous apprendrez leurs forces et leurs faiblesses. Ça n'est que plus tard que vous les verrez fondre sur vous en surnombre ; une fois que vous aurez appris à les combattre. La campagne solo est longue, variée et passionnante, et via Internet la durée de vie est illimitée. Qui plus est, même avec un modem 28.8, je n'ai eu aucun problème de connection, pas même de lag. Le principe est rodé, il fonctionne bien et Bungie a eu la bonne idée de préserver l'alchimie en n'ajoutant que le strict nécessaire. Les fans adoreront, et ceux qui ne connaissaient pas le premier ne doivent pas manquer celui-ci. Et si, petite coquine de Stéphanie, vous trouvez que j'en fais trop, jugez par vous-même, lancez la démo.

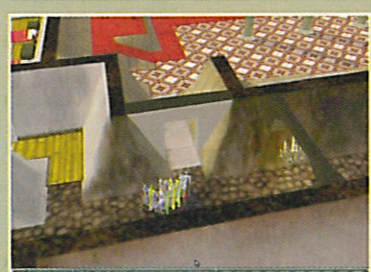
monsieur pomme de terre

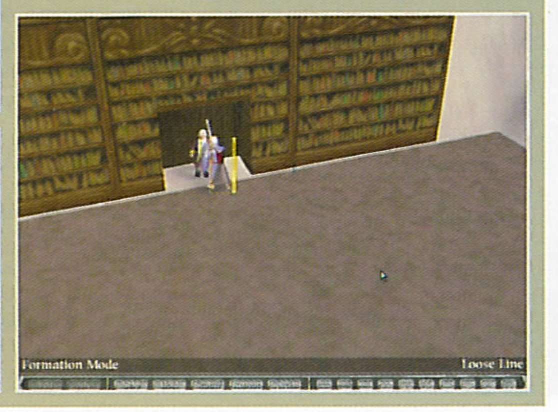


Exemple de mission : chasse au Baron

Le niveau d'intérêt des scénarios est très élevé... une qualité fort rare ces temps-ci. Ici, niveau 5 dans la version définitive, vous entrez dans un château pour tuer un Baron du mal. Problème : le château recèle quatre sorties secrètes. Votre but sera de maîtriser au plus vite ces quatre points de fuite possibles avant qu'il ne s'échappe, puis de traquer le Baron et l'acculer à se battre. C'est jouissif et ça rappelle Space Hulk.







+ Des niveaux bien foutus
+ Une campagne de longue haleine
+ Un mode multijoueur qui tourne très bien
- Quelques lacunes dans l'interface

EN DEUX MOTS

Certains pourraient être déçus que Myth II ne propose pas plus de nouvelles unités : c'est vrai, mais secondaire. L'important est là : un principe rodé, un mode Internet excellent, des scénarios fignolés avec amour, une campagne cohérente et dont la difficulté est bien dosée et croissante. Un grand jeu de stratégie, mais attention, débutants s'abstenir.





Warcraft a eu son data-disc, Warcraft II a eu son data-disc, Blizzard n'ayant pas pour habitude de déboussoler ses fans, Starcraft se devait d'avoir le sien. Nouvelles unités, nouvelles campagnes, nouvelles cartes, on dirait bien que Blizzard a encore une fois su toucher le cœur de ses fans avec cet add-on qui tient ses promesses. Que vous ayez aimé Starcraft en solo ou en multi, cet add-on est fait pour vous, oui, pour vous.

Broodwar

Data disc pour tout public - PC CD-Rom





Plus d'un million d'exemplaires vendus de par le monde, ça laisse rêveur. Un million, vous vous rendez compte ? Si toutes les boîtes de Starcraft de la planète voulaient bien se donner la main, au lieu de se massacrer sur Battlenet, elles iraient de Paris jusqu'en Belgique, ce qui d'ailleurs n'avancerait pas à grand-chose. Et ce n'est pas fini, des centaines de nouveaux acheteurs se laissent tenter chaque jour. Mais jusqu'où iront-ils ? Eh bien, face à cet immense succès, ils auraient pu aller se reposer au soleil des Caraïbes, en compagnie des programmeurs de Vibes, mais non, il se sont remis à l'ouvrage et nous ont concocté un add-on que tout bon fan se devra de posséder. L'histoire de Broodwar prend place immédiatement après la fin de Starcraft. Le terrible conflit dans lequel avait été entraînées les trois races les a laissées affaiblies, exsangues, au milieu d'un univers à reconstruire. Mais qui dit " nouvelle donne ", dit " querelles de pouvoir ", et ce sera le prétexte à de nombreux rebondissements au cours des nouveaux scénarios. 26 nouvelles campagnes sont au programme, réparties également entre les trois races, c'est-à-dire 8,6 missions pour chacune d'entre elles, ce qui en fait m'étonnerait bigrement. En fait, les campagnes Protoss et Terrans sont toutes les deux composées de 8 missions, tandis que les Zergs en ont 10, leur nouvelle reine Kerrigan étant une des stars de l'histoire.

26 nouvelles missions

Oui vous avez bien lu : 26 missions, soit presque autant que les 30 présentes dans le jeu d'origine. On ne peut vraiment pas dire que Blizzard se moque de nous. Les campagnes, à elles seules, vaudraient l'achat de Broodwar pour tous ceux qui ont fini Starcraft. Bien qu'il soit conseillé de faire les campagnes dans l'ordre proposé, c'est-à-dire Protoss, Terrans, et enfin Zergs, vous avez la possibilité de commencer par n'importe laquelle des trois campagnes. Blizzard

Bestiaire

TERRANS



MEDIC
Points de vie : 60
Armure : 1 (armure légère)
Coût : 50 minerais, 25 gaz, 1 contrôle
Nécessite : Académie
Bâtiment : Baraquements
Pouvoirs/armes : Heal : répare toutes les unités organiques (1 point de magie pour 2 points de guérison)
Restauration : Guérit toute unité organique affectée par un sort ennemi (50 points de magie)
Optic Flare : Réduit, de façon permanente, la ligne de vue des unités visés à 1, annule le pouvoir de détection des unités victimes (75 points de magie).



VALKYRIE
Points de vie : 200
Armure : 2 (armure lourde)
Coût : 250 minerais, 125 gaz, 3 contrôles
Nécessite : Armurerie, tour de contrôle
Bâtiment : Spatioport
Pouvoirs/armes : Attaque air/air par salves de 8 missiles sur une aire d'effet de 3x3

PROTOSS

CORSAIR
Points de vie : 100
Armure : 0 (armure medium)
Bouclier : 80
Coût : 150 minerais, 100 gaz, 2 contrôles
Nécessite : Rien
Bâtiment : Porte spatiale
Pouvoirs/armes : Neutron Flare air/air, missiles d'énergie photonique à aire d'effet
Champ de disruption : Neutralise les attaques ennemies sur une faible portée (125 magie)



DARK TEMPLAR
Points de vie : 80
Armure : 1 (armure légère)
Bouclier : 40
Coût : 125 minerais, 100 gaz, 2 contrôles
Nécessite : Archives des templiers
Bâtiment : Portail
Pouvoirs/armes : Permanent Cloaking : comme les Observers, les Dark Templar sont en permanence invisibles



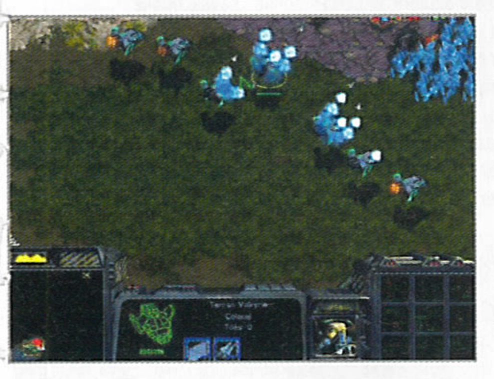
DARK ARCHON
Points de vie : 25
Armure : 1 (armure lourde)
Bouclier : 200
Coût : 0 minerai, 0 gaz, 4 contrôles
Nécessite : Rien
Bâtiment : 2 Dark Templars
Pouvoirs/armes : Feedback : l'unité visée perd tous ses points de magie qui se transforment en dommages (50 magie)
Mind Control : Prend le contrôle permanent d'une unité ennemie (200 magie, tous les points de bouclier)
Maelstrom : Paralyse pendant quelques secondes les unités ennemies sur une aire d'effet (100 magie)

ZERGS

LURKER
Points de vie : 125
Armure : 1 (armure lourde)
Coût : 50 minerais, 100 gaz, 2 contrôles
Nécessite : Terrier
Bâtiment : Hydralisk (mutation)
Pouvoirs/armes : Ne peut attaquer qu'enfoui. Projette sous terre une série de pieux en ligne droite vers l'ennemi, tous les ennemis sur le chemin sont touchés.

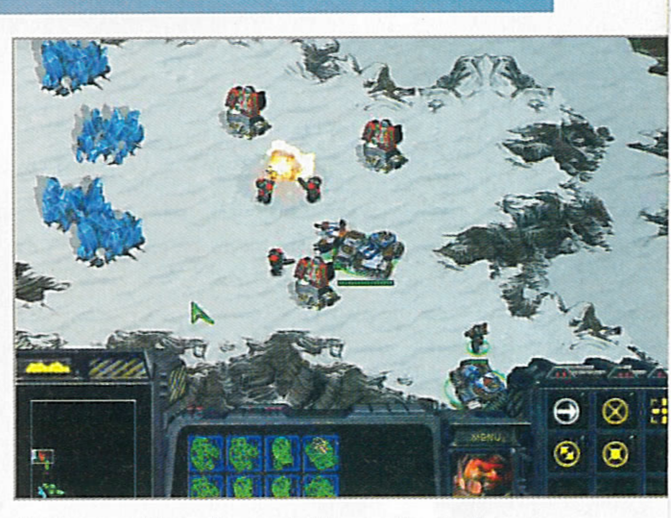


DEVOURER
Points de vie : 250
Armure : 2 (armure lourde)
Coût : 150 minerais, 50 gaz, 2 contrôles
Nécessite : Grande aiguille
Bâtiment : Mutalisk (mutation)
Pouvoirs/armes : Venin corrosif : air/air uniquement, le jet d'acide affaiblit et ralentit ses victimes





avait réussi à créer un univers riche et attachant, en soignant particulièrement l'environnement de son jeu. Les séquences d'introduction, les sons et les dialogues de vos unités, une histoire qui tient la route et surtout qui implique le joueur... tout cela a grandement contribué au succès de Starcraft. Autant de soin a été apporté au développement de Broodwar, voire même plus. Chacune des trois campagnes va vous entraîner dans une nouvelle histoire, au cœur des intrigues que la reconstruction de cet univers dévasté vous réserve. Dans le premier épisode, Tassadar, le héros Protoss, s'était sacrifié pour réussir à détruire l'Overmind Zerg. Comme on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs, Aiur, le monde des Protoss, s'est trouvé malencontreusement dévasté dans le cataclysme qui a suivi la bataille, tuant plus de 70 % de la population. Et si l'Overmind est détruit, la menace Zerg est pourtant toujours présente. Au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, de nouvelles dissensions vont apparaître entre les Protoss, mais cela vous le découvrirez vous-même, je ne vais quand même pas vous dévoiler toute l'histoire. Les Terrans, quant à eux, vont encore une fois se trouver divisés. Face à l'empereur autoproclamé Mengsk, vous faites maintenant partie de l'UED (Directoire de la Terre Unifiée). Un des projets de l'UED est d'utiliser les Zergs à leur propre compte. De sacrées embrouilles en perspective... Quant aux Zergs, privés de leur Overmind, ils n'en sont pas moins unifiés sous les ordres du Lieutenant Sarah Kerrigan. Celle-ci servait autrefois sous les ordres de Mengsk, avant qu'il ne la trahisse. Elle est maintenant devenue une hybride Zergs/Terrans, et à force de promotions canapés elle a fini au poste de Secrétaire de



direction avant d'être enfin nommée Reine suprême des Zergs. Les héros survivants du premier épisode sont d'incorrigibles bavards qui interviennent au cours des missions, en fonction de l'histoire. Le design des 26 nouvelles missions est particulièrement soigné, plus même que dans le jeu d'origine. De nombreux coups de théâtre viennent les émailler. Parfois, alors que vous croyez en avoir fini, un événement surgit, et un nouvel objectif vous est assigné. À d'autres moments, vous aurez vous-même à choisir entre plusieurs buts à atteindre, ce qui affectera le déroulement des missions suivantes.



Prenez le contrôle d'une unité ennemie. ▲

Attendez, attendez, ce n'est pas encore fini, il y a aussi des missions bonus. Bon, motus et bouche cousue, je n'en dirai pas plus, mais quelque chose me dit que la fin de la campagne Zerg mérite votre attention... Non contentes d'être plus intéressantes que le " raser tout " qui nous rasait (justement) parfois dans Starcraft, les missions sont aussi beaucoup plus difficiles. Si vous étiez venu à bout du premier épisode sans trop de difficulté, ne pensez pas en finir aussi facilement avec les trois campagnes de Broodwar et préparez-vous à suer un peu plus cette fois-ci.

Quatre scènes cinématiques supplémentaires ont été ajoutées pour vous mettre encore plus dans l'ambiance, quoique je trouve que 4 seulement c'est un peu mesquin. C'est vrai qu'elles sont de bonne qualité, mais vous verrez rarement une séquence d'introduction et une séquence de fin pour chacune des 3 campagnes. De nouveaux thèmes musicaux ont aussi fait leur apparition. Ainsi, le morceau techno qui accompagnait les Terrans a-t-il été remplacé par une musique symphonique, au risque de diviser la communauté starcraftienne, c'est qu'on ne change pas un hymne comme ça.

▲ Les Valkyries en action.

Les héros



ZERATUL
Protoss, 634 ans
Praetor des Dark Templar
Assassin/aventurier

Comme toute sa confrérie, Zeratul fut banni du monde des Protoss pour avoir refusé de se soumettre à la gloire de Khala. Zeratul hait le conclave Protoss et la caste des Judicators qui sont responsables de son exil injustifié. Zeratul est fier et noble, mais une ombre de tragédie pèse sur lui. Bien qu'il soit secret et calculateur, Zeratul donnerait sa vie pour son peuple et ses traditions. Depuis la destruction d'Aiur et la mort de son protégé, Tassadar, Zeratul tente sans répit de réunifier les Templars et les Dark Templars.



SARAH KERRIGAN
Hybride Zerg/Terran
Reine de la moitié de la confrérie Zerg
Assassin et co-leader des Fils de Khoral

Après avoir loyalement servi les Fils de Khoral pendant des années, Kerrigan fut abandonnée par un Mengsk assoiffé de pouvoir, et laissée pour morte dans une zone de Tarsonis infestée par les Zergs. Sentant les pouvoirs et la volonté hors du commun de Kerrigan, l'Overmind Zerg a décidé de l'incorporer à la nuée. Transformée génétiquement en une hybride Zerg, les pouvoirs psychiques de la terrible " reines des lames " ont été libérés, lui permettant de mener les Zergs à de nombreuses victoires. Depuis la destruction de l'Overmind, Kerrigan tente de prendre la tête de l'ensemble de la population Zerg



FENIX
Protoss, 399 ans
Praetor des forces de défense Protoss

C'est à côté de son ami Tassadar, que Fenix a grandi dans les rangs des Templar. Fort et rusé, Fenix est reconnu comme l'un d'un plus grands guerriers Protoss de tous les temps.
Lors de la bataille d'Antioch sur Aiur, Fenix et ses compagnons furent vaincus au cours d'une embuscade Zerg. Laissé pour mort, Fenix fut finalement extirpé des décombres, et placé dans un exosquelette de Dragoon. Encore plus puissant depuis, Fenix n'a pas cessé de défendre Aiur et sa race contre les Zergs.



SAMIR DURAN
Terran, 33 ans
Membre des forces d'intervention confédérées
Conseil spécial de l'UED

On ne connaît que très peu de choses sur ce personnage énigmatique qui se fait appeler Samir Duran. Selon ses propres dires, il aurait servi dans l'escadron Alpha des Confédérés, avant l'arrivée du terroriste Arcturus Mengsk. Duran dirige maintenant une petite équipe de commandos, dont la cible est l'empereur Mengsk. Bien qu'il soit respecté pas ses camarades, personne ne connaît réellement la vérité sur lui...

7 unités pour le prix de 6

Les missions sont aussi le prétexte à vous présenter les 6 nouvelles unités du jeu, ainsi que leur utilisation. Enfin, ce n'est pas vraiment 6, mais plutôt 7. Le Dark Templar Protoss était déjà présent dans Starcraft, mais vous ne pouviez pas en créer, c'est maintenant chose possible. Donc, ne soyons pas mesquins, ce sont bien 7 nouvelles unités qui sont inclues dans Broodwar. Chaque race a donc été dotée de 2 nouvelles unités, sauf les Protoss qui en ont 3. C'est bon, là ? Vous suivez ?

Plus encore, plus tout court même, que la qualité de leurs jeux, c'est la qualité de leurs services qui a fait le succès des jeux Blizzard. Et Battlenet en est le parfait exemple. Il existe très peu, voire pas, de façon plus simple de jouer en réseau sur Internet. Grâce à Battlenet, un des plus grands atouts de Starcraft est ainsi sa parfaite jouabilité en réseau contre des joueurs du monde entier. L'avantage, pour Blizzard, c'est d'avoir sous la main tous ses joueurs et ainsi d'être à leur écoute... Et même de les mettre sur écoute parfois, tiens d'ailleurs, quand j'y pense. J'avais oublié cette histoire du petit mouchard inséré dans les premières versions du jeu. Bref, les concepteurs de Starcraft ont compilé l'ensemble des critiques concernant le jeu en réseau et en ont tiré les leçons. Au programme, pas d'unités surpuissantes donc, mais plutôt un rééquilibrage des forces en présence, bien que les Terrans restent toujours les plus faibles du lot. Les Terrans, justement, se voient adjoindre le Medic, qui, comme son nom l'indique, permet



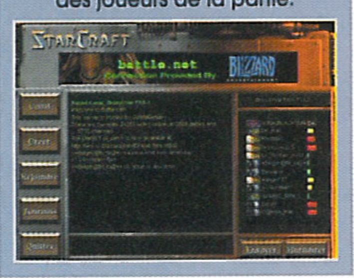
- JOUABLE SUR **P133**
- EDITEUR **SIERRA**
- DÉVELOPPEUR **BLIZZARD**
- TEXTE ET VOIX **VF**
- NBRE DE JOUEURS **8**
- SORTIE PRÉVUE **MARS 99**

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8

Battlenet et réseau

Sur Battlenet, un nouveau ladder a fait son apparition : le ladder Broodwar. Lorsque vous vous connectez, il vous faut indiquer si vous comptez jouer un Starcraft normal, ou un Broodwar. Vous ne vous ferez donc pas polluer vos parties par des gens qui n'ont pas (encore) l'add-on. Les deux ladders sont complètement indépendants, ce qui fait que vous ne récupérez pas vos statistiques de Starcraft. Attention donc aux " faux " newbies qui risquent de vous réserver des surprises. En réseau local, il était possible de jouer à Starcraft avec moins de CD que de joueurs, en installant simplement la version " spawn ", Broodwar fait l'impasse sur cette fonction et nécessite dorénavant un CD pour chacun des joueurs de la partie.



de soigner automatiquement vos soldats, fonction qui leur faisait cruellement défaut, alors que les Zergs s'autoréparent et que les Protoss peuvent recharger leurs boucliers. Le Medic n'est pas vraiment un attaquant, et sa seule arme offensive est une grenade aveuglante. La Valkyrie Terran va vous permettre, entre autres, de protéger vos Battlecruisers plus efficacement grâce à leurs salves de 16 missiles à large aire d'impact, et va vous permettre de réduire en cendres des groupes compacts d'attaquants.

En plus du Dark Templar que vous pouvez dorénavant créer, les Protoss bénéficient du renfort d'une unité aérienne, le Corsair, qui fait des merveilles en attaque et défense air/air. Il a aussi la capacité de déployer un champ de disruption qui paralyse les unités ennemies à sa portée. Mais surtout, les Protoss se voient dotés d'une des unités les plus puissantes du jeu, aux sorts heureusement très chers... j'ai nommé le Dark Archon (célèbre en Gironde pour son bassin). Le Dark Archon, formé par la fusion de deux Dark Templar possède trois pouvoirs, le feed back, qui fait perdre autant de points de vie à l'ennemi qu'il a d'énergie, le Maelstrom qui paralyse les adversaires, et surtout le Mind Control qui permet de prendre définitivement le contrôle de l'unité ennemie visée. Eh oui, vous pouvez même capturer un Drone ou un VCS et développer ainsi les technologies des autres races. Ce dernier pouvoir coûte très très cher en énergie et laisse votre Dark Archon sans bouclier, mais quelle puissance. Les Zergs, qui manquaient de défenses au sol, récupèrent le Lurker, une unité qui cause d'incroyables dommages grâce à leur dard, qui, tel un pieu acéré, sort du sol pour éventrer ses adversaires. Au chapitre des faiblesses, et pas des moindres, les Lurkers doivent être enfouis pour pouvoir attaquer, tandis que, non enterrés, ils sont totalement inoffensifs et à la merci du moindre VCS qui passe. Un chasseur aérien arrive aussi en renfort chez les Zergs, le Devourer, qui se comporte très bien dans les combats aériens.



Toujours plus

Blizzard ne s'est pas contenté d'ajouter des unités pour rééquilibrer les forces des différentes races, mais a aussi incorporé trois nouveaux upgrades. Le Goliath Terran va ainsi se voir doté de la possibilité de tirer aussi loin que le Gardian. L'Ultralisk Zerg,





▲ Samir accompagné de 2 Médics.

quant à lui (ou quant à elle, remarquez), remporte la palme de l'upgrade, puisqu'il en squatte 2 sur les 3 que propose l'add-on. Il peut maintenant obtenir 2 points de vie supplémentaires et voir sa vitesse sensiblement augmentée. Toujours dans un souci d'équilibrer le jeu, Broodwar bénéficie des changements du patch 1.04. Certaines unités comme le Dragon voient leurs statistiques changer un peu. Tous ces changements vont grandement affecter le jeu en réseau. Plus que jamais, Blizzard tente de rendre inutiles les attaques mono-unité et pousse le joueur à passer à l'offensive avec des groupes combinés. Au chapitres des ajouts, j'ai oublié de parler des 100 nouvelles cartes multijoueurs. Parmi celles-ci, 3 nouveaux décors assez réussis font leur apparition, les mondes de glace et de neige, les maps dans le désert, et même le monde d'origine des Dark Templar. Si ces nouveaux décors n'ajoutent rien au gameplay, ils permettent de renouveler un peu les graphismes de Starcraft. En cadeau Bonux, vous aurez le droit à un nouvel éditeur, qui est en fait l'ancien agrémenté des fonctionnalités propres à Broodwar (unités et tilesets).

On arrive à la fin du test, et je n'ai toujours pas fait de reproches à cet add-on, alors est-il parfait ? Eh bien ma foi, presque. C'est quasiment un Starcraft 2 qui nous arrive là, en fait. Nouvelles unités, nouvelles campagnes, nouvelles cartes, rééquilibrage de forces, même l'IA a été nettement améliorée, vous vous en rendrez compte en mode Skirmish. Donc si vous faites partie du million de personnes qui a aimé Starcraft, précipitez-vous les yeux fermés sur cet add-on, il vous comblera forcément. Sinon, évidemment, passez votre chemin, en plus ça vous obligerait à acheter le jeu, l'add-on ne fonctionnant pas seul.

Raspa

- + Les forces rééquilibrées.
- + L'IA améliorée.
- + Les campagnes intéressantes.
- + Les nouvelles unités.
- − Seulement 4 nouvelles scènes cinématiques.
- − Encore quelques bugs, paraît-il, mais je ne les ai pas vus.

EN DEUX MOTS

Fans de Starcraft, pas de problème, c'est un add-on qui vous plaira à coup sûr. Que ce soit en solo ou en multi, vous y trouverez votre compte, 100 nouvelles maps, 6 nouvelles unités, une campagne intéressante, que demander de plus ?



Maxis revient à son premier amour, à savoir la petite Josette. Nan, merde, c'est pas ça. Attendez voir, comment il s'appelait déjà... Ah ouais je me souviens, c'était de la gestion économique à tendance urbaine et un poil chiante à la longue. Bah là, Sim 3000, c'est pareil, avec quand même quelques bricoles en plus.



Sim City 3000

Gestion pour tous joueurs - PC CD-Rom

Les amours de jeunesse, ça marque. On se remémore les bons moments, l'émoi du premier baiser baveux avec le thon de service, la première veste avec le canon de service, tout ça quoi. Avec Sim City, c'est un peu pareil. C'était pas très beau, bourré de défauts, mais comme c'était la première fois qu'on jouait à un truc du genre, on en garde un beau souvenir. Forcément. Enfin, c'est bien joli la nostalgie, mais il y a monsieur Sim City " chuis-pas-trop-à-la-bourre-au-niveau-de-la-date " qui attend d'être installé. Mmmm voyons voir, ah ouais quand même. 222 mégas sur le disque, on est loin des 3 pouces et demi de ses prédécesseurs. Bah tout augmente, c'est pas nouveau. La vidéo d'intro est pas spécialement excitante, plutôt merdeuse même. En plus, la compression est pas vraiment top-moumoute, genre gros carrés qui pixellisent. Y a intérêt à posséder un bon lecteur, quoi. Ah, n'oubliez pas de couper le son aussi, la musique d'ascenseur est à vomir, tout simplement. Hop, ça charge encore un peu, et voici le menu principal qui me propose quelques options : créer une nouvelle ville en partant d'une carte aléatoire, commencer à partir d'un environnement réel (Paris avec la Seine au centre, par exemple, mais vous aurez le choix parmi 26 villes), charger des villes pré-développées (genre île, zone agricole ou bien mégalopole), ou bien encore fouiner dans les préférences, histoire de changer la résolution et la carte Direct 3D. Bon, mettons-nous en 800*600 avec la Voodoo 2 (1024x768 au maximum), ça devrait aller pour faire tourner un jeu de gestion. Cette phrase me fait rêver. Je décide ensuite de prendre une carte aléatoire, bien que je puisse toutefois régler la densité d'arbre, d'eau ou de terre. Je règle la difficulté au plus bas, ainsi que l'année de démarrage, à savoir 1900. Ça me permettra d'avoir assez d'argent pour construire un max de trucs tout de suite, et aussi de voir comment les bâtiments évoluent. Bon, pour le moment rien de bien révolutionnaire, les utilisateurs de Sim City 2000 ne seront pas déboussolés.

▲ Vous devrez développer le réseau d'eau courante, sinon vos Sims iront s'installer chez vos voisins.

Roswell et ses potes viennent foutre la zone. Vite, faites 3617 Annu et appelez Pradel. ▶

Un air de Sim-Chirac d'avant Tiberi

Le terrain en 3D isométrique s'affiche maintenant, encore vierge de tout contact avec l'homme. Pas pour longtemps, c'est moi qui





▲ *Une tornade en pleine action. Pas vraiment spectaculaire.*

L'éditeur de Bâtiments



Au moment où j'écris ces lignes, l'éditeur de bâtiments n'était pas encore disponible. Cependant, je peux déjà vous dire que ce dernier permettra d'éditer ses propres bâtiments (en remplacement des bâtiments existant, ou bien en ajout dans la catégorie " monuments ". L'information à l'état brut, c'est notre truc. En attendant de pouvoir vous transformer en architecte post-néo-contemporaine, de nouveaux buildings seront téléchargeables rapidement sur le site officiel de Sim City 3000 (www.simcity3000.com)



vous le dis. Le principe de développement de Sim City est toujours le même : vous définissez des zones d'habitation, de commerce ou encore d'industrie, et vous attendez qu'elles se remplissent automatiquement. Votre problème n'est donc pas de construire à proprement parler, mais plutôt de créer une infrastructure solide (routes, eau, électricité) pour que vos concitoyens aient envie de vivre et de travailler dans votre ville. Ainsi, plus la population sera satisfaite, plus elle augmentera, et plus les recettes seront importantes. Et comme l'expansion entraîne l'extension, vos penchants de mégalomane ne tarderont pas à vous envahir lorsque vous verrez les misérables taudis du départ se transformer en gratte-ciel. Histoire de vous stimuler un peu plus, vous êtes en perpétuelle concurrence avec quatre autres villes, ce qui permet de jauger votre efficacité en comparant les chiffres de la population. Sim City est donc une sorte de jeu sans fin, où seule la lassitude viendra mettre un terme à votre partie. Voilà pour le principe de base, on va pouvoir maintenant rentrer un peu plus dans les détails. On commencera par reparler un peu des zones, le nerf de guerre de Sim. Elles sont au nombre de six, et tout le développement de votre cité va passer par la disposition intelligente de ces dernières. Habitations, commerces, industries, ports, aéroports et enfin déchetteries, vos talents d'urbanistes vont se révéler vitaux pour faire cohabiter intelligemment tout ce petit monde. De plus, vous pouvez décider de la densité d'occupation de certaines zones (habitat, commerce et industrie), allant de faible à dense, en passant par moyenne (j'aime la logique). Cela vous permet d'ajuster plus finement la répartition démographique de votre ville, de même que la pollution ou les problèmes de circulation. Petit truc en passant : le mieux pour commencer est de construire les zones industrielles à l'écart des habitations et des commerces. On comprendra aisément pourquoi, la pollution c'est pas ce qu'il y a de mieux pour attirer les gens. Une fois les zones disposées, il est maintenant temps de construire des routes pour les faire communiquer entre elles (le train et le métro sont également disponibles). Les Sims (vos administrés) ont effectivement besoin de se déplacer facilement pour aller travailler ou pour aller faire leurs courses. Le mouvement, c'est la clef du développement. De la simple rue à la grande avenue, la mise en place des voies est facile et sans soucis. Le tracé entre le point de départ et d'arrivée est automatique, et il est rare de mettre l'algorithme en défaut. Bien, il manque encore l'électricité et l'eau pour construire le meilleur des mondes. Pour cette dernière, la flotte, plusieurs solutions s'offrent à vous : châteaux d'eau, pompe ou encore station de désalanisation, le choix augmente au fil du progrès scientifique (plus vous avancez dans le temps, plus vous disposez de bâtiments différents). Mais il ne suffit pas d'acheter les bâtiments et de les placer pour être débarrassé du problème, il faut encore installer les canalisations souterraines, afin que tous les quartiers soient reliés au réseau. Comme dans Sim City 2000, une fois de plus. Même topo pour ce qui est du courant électrique : si vous commencez avec de simples centrales au fuel ou au charbon (en 1900), vous ne tarderez pas à pouvoir utiliser centrales nucléaire, éoliennes ou même capteurs solaires. Mais il faudra aussi installer des pylônes afin de faire parvenir l'énergie dans la ville. Pensez également à installer un port, un aéroport ou une autoroute afin de communiquer avec les villes voisines. Cela vous permettra, et c'est une nouveauté (enfin !), de passer des contrats plus ou moins utiles avec vos voisins.

Ça manque de pots-de-vin, cette histoire

Il se peut effectivement que des interlocuteurs se manifestent pour vous proposer de vous faciliter la vie. Si vous avez du mal à vous débarrasser de vos déchets, vous pourrez passer un contrat pour les voir disparaître miraculeusement. Contre une somme d'argent plus ou moins importante, cela va sans dire. Inversement, si vous produisez plus d'électricité que vous n'en consommez, vous pourrez vendre votre excédent aux villes qui le souhaitent. Ce système s'applique aussi avec l'eau potable, pour peu que votre réseau soit connecté avec celui de vos voisins. Les contrats



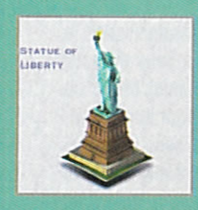
Portrait de famille







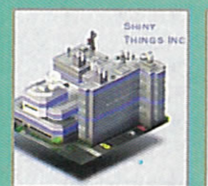












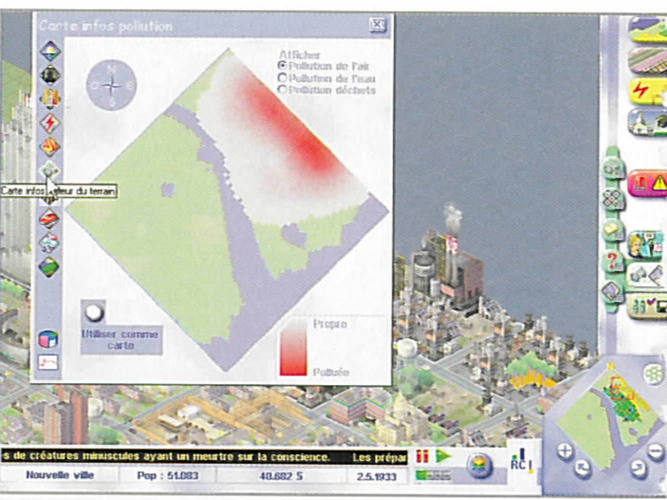


Voici un échantillon des 350 bâtiments que vous pourrez admirer au total, tous genres confondus.

que votre statut de maire vous autorise à passer ne se limitent cependant pas à de simples échanges de matières premières. De temps à autre, on vous proposera des bâtiments spéciaux, impossibles à avoir autrement que par ce biais. On citera par exemple une université (genre Harvard), un parc d'attractions géant, une prison de haute-sécurité ou bien encore un phare. Mais au-delà des bâtiments, ce sont des arrêtés spéciaux qu'il est désormais possible de prendre, suite à une requête de vos habitants. Cela peut aussi bien concerner la politique sociale (aide aux sans-abri, centres médicaux-sociaux), l'environnement (taxes pour les industries polluantes, subventions pour les transports en commun), que la sécurité (légalisation des jeux d'argent, couvre-feux pour les mineurs) ou le génie civil (équipements anti-sismiques, dispositifs anti-incendies). Bref, des propositions de ce genre, vous allez en recevoir des centaines, et il n'est pas toujours facile de savoir s'il faut les accepter ou les refuser. Car chaque décision comprend généralement un bon et un mauvais côté, genre " c'est favorable pour l'industrie mais exécrable pour la qualité de vie ". C'est pourquoi vous disposez d'une flopée d'experts, toujours prêts à vous donner leur avis sur ce qui vous est proposé. Ils sont au nombre de sept, et couvrent tous les domaines de la vie publique : éducation et santé, sécurité, transports, finance, urbanisme, environnement, services publics. Ils vous tiennent également au courant de tout ce qui va et qui ne va pas dans votre ville : manque d'hôpitaux, taxes trop élevées, manque d'écoles, qualité de vie, embouteillages, etc. La liste des doléances est perpétuelle, et vous passerez la majeure partie de votre temps à répondre aux besoins de la communauté. Et plus votre ville sera grande, plus ce sera dur, cela va sans dire.

Un métier de fou

Afin de bien appréhender la situation de votre ville, vous disposez de nombreux tableaux et autres cartes qui vous renseignent géo-politiquement sur l'évolution de votre création. Pollution, criminalité, valeur immobilière, problèmes de circulation, climat psychologique, densité de population, réseau d'eau et d'électricité, vous pouvez savoir avec précision quels sont les secteurs qui vont bien et ceux où il va falloir intervenir. Gérer votre budget est d'une rare simplicité, malgré les nombreuses options qui vous sont proposées. Si votre situation vous oblige à faire des économies, un simple clic vous permettra d'ajuster les fonds alloués aux différents secteurs, d'annuler certains arrêtés coûteux, ou bien évidemment d'augmenter les taxes d'habitation, commerciales ou industrielles. Et si vous sentez la banqueroute pointer le bout de son huissier, vous pourrez toujours emprunter une somme plus ou moins importante, selon l'envergure de votre ville. En plus de tenter de gérer tout ce fatras, vous devrez également faire face à des catastrophes ponctuelles. Outre les classiques incendies et autres émeutes, vous pourrez subir les affres destructrices de tornades, de tremblements de terre, ou encore d'Ovni (ils se placent au-dessus des buildings et les détruisent). Mais quoi qu'il arrive, le résultat est le même : des dégâts à ne plus savoir qu'en faire, et surtout des réparations souvent coûteuses. Si vous êtes maso, vous pourrez déclencher vous-même les catastrophes, dans le cas d'une crise d'emmerdement extrême. Pour éteindre les incendies ou contrôler les émeutes, il vous suffira de placer des unités de police ou de pompiers en cliquant directement sur la case concernée. Plus vous aurez construit de commissariats ou de casernes, plus vous aurez d'équipes d'intervention disponibles. Cet aspect est primordial, car je vous laisse imaginer les conséquences de la propagation d'un incendie dans le secteur où vous avez installé vos centrales nucléaires.



▲ Des cartes bien pratiques pour surveiller l'évolution de votre ville.





▲ Incendie dans les centrales nucléaires, il est temps de démissionner.

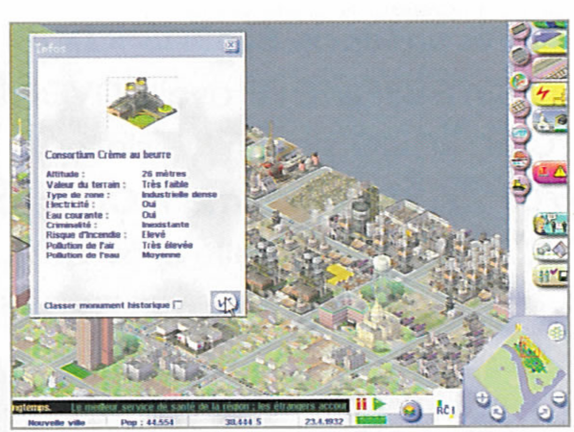
Assailli par les emmerdeurs

De temps à autres, et afin de vous remercier pour vos bons et loyaux services, la populasse vous offrira une récompense : une statue, un hôtel de ville, une belle maison, etc. En plus de ces bonus destinés à agrémenter votre œuvre, vous pourrez installer jusqu'à dix monuments mondialement célèbres afin d'augmenter son attrait touristique. En plus d'être particulièrement nombreux (une cinquantaine au total), ils ont le bon goût d'être totalement gratuits. Je vous cite en vrac la tour Montparnasse, la tour Eiffel, l'Empire State Building, Fort Alamo, l'opéra Garnier, la Concorde, la Maison Blanche, la Maison de la Radio, etc. Le graphisme des bâtiments est tout bonnement superbe, et surtout d'une extrême variété. C'est plutôt normal,

JOUABLE SUR P200 32 MO RAM — EDITEUR MAXIS
DÉVELOPPEUR MAXIS ÉTATS-UNIS — TEXTE ET VOIX VF — NBRE JOUEURS 1



▲ Un aéroport est indispensable pour le maire ambitieux.


▲ Classer un bâtiment " historique " l'empêche d'évoluer avec le temps.

REMARQUE

222 mégas sur le disque dur, gourmant en Ram et en puissance, Sim City 3000 est un soft exigeant malgré son genre.

TIPS TECHNIQUE

Bonne nouvelle, il est possible de récupérer ses cartes de Sim City 2000 pour les charger dans Sim City 3000.

TIPS JEU

Pensez à éloigner quelque peu les zones industrielles pour vous développer rapidement.



puisque ce ne sont pas moins de 350 bâtiments différents qui ont été implémentés par les graphistes. De ce fait, on a rarement l'impression d'une répétition visuelle, et votre ville devient vite un régal pour les yeux. On peut juste regretter une palette de couleurs un peu fade dans les niveaux de zoom les plus reculés. Tenez, puisqu'on en parle, sachez que vous pouvez agrandir l'affichage jusqu'à distinguer clairement les piétons marcher dans la rue. Et comme il ne s'agit pas du même perso recopié à gogo pour simuler une foule, on a vraiment l'impression de voir une rue remplie de piétons se baladant dans la ville. Idem pour ce qui concerne la circulation, car on distingue très clairement bus, voitures et autres camions de pompiers aller d'un point à l'autre de la cité. Les embouteillages sont vraiment réalistes, puisqu'on voit les voitures avancer au pas en attendant de passer par un quartier moins encombré. Le seul problème du zoom maximum est qu'il offre des bâtiments très pixellisés, et qu'en plus il est absolument impossible de jouer avec aussi peu de recul visuel. En un mot comme en cent, Sim City 3000 propose un graphisme superbe et détaillé, même dans des résolutions pourtant moyennes (640*480 pour ne pas la citer).

Du détail en veux-tu en voilà

En tous cas une chose est sûre, le point de vue technique n'est pas le plus reluisant de Sim 3000. Bon ok, c'est pas le genre de jeux censé vous en mettre plein la prunelle, mais quand même. Tout d'abord, la bête est extrêmement gourmande en mémoire. Avec 64 mégas de Ram, vous n'échapperez pas à la désagréable séance de swap sur le disque dur, dès que votre ville prendra un peu d'importance. À ce stade, on aperçoit les bâtiments s'afficher un à un lors d'un scrolling, ce qui démontre un certain manque d'optimisation du code source. Ensuite, et malgré l'utilisation d'une carte Direct 3D performante, les scrollings de l'écran sont assez fastidieux. Pas glop, le truc. Oubliez aussi tout espoir d'admirer des effets spéciaux spectaculaires : les incendies sont minables, les tornades asthmatiques, les ovnis peut imaginatifs et les tremblements de terre affligeants (l'écran sursaute un peu, c'est tout). Mais le plus dur à avaler reste quand même la gestion du déplacement de la souris, ce dernier se mettant à ramer dès qu'une fenêtre ou deux sont ouvertes simultanément à l'écran. Inadmissible de nos jours, surtout pour ce type de programme. Voilà, je crois qu'on a fait le tour de la question, au moment où il convient de se poser la dernière : que vaut Sim City 3000 au final ? Dilemme. Car il faut bien se rendre à l'évidence : cette troisième édition n'est pas révolutionnaire. Nouveau graphisme, beaucoup de bâtiments, quelques nouveautés (recyclage des ordures, conseillers compétents, contrats avec les autres villes), certes, mais au fond le jeu reste le même : sans but réel, excepté le plaisir de voir se développer sa création. Le problème de la durée de vie est donc bien présent, car je ne suis pas sûr que la lassitude n'arrivera pas bien vite, une fois passé le plaisir de la découverte. De plus, à l'instar de ses prédécesseurs, une fois que l'on a compris comment se développer efficacement, on se surprend à faire toujours la même chose et à répéter le même schéma. Où se trouve le dilemme, dans ce cas ? Eh bien, dans le fait que malgré ce que je viens de dire, je dois avouer que je me suis amusé avec ce soft. Comme je m'amusais à l'époque avec mes Lego ou mes Playmobil, ni plus ni moins. C'est pourquoi, et pour conclure, je dirai que Sim City 3000 est moins un jeu polémique qu'un excellent jouet. À méditer.

Fishbone

Sim City 2000 vs Sim City 3000

Histoire de se rafraîchir un peu la mémoire, voici un tableau comparatif entre Sim City 2000 et Sim City 3000.

CARACTÉRISTIQUES	SIM CITY 2000	SIM CITY 3000
BÂTIMENTS	140	350
TAILLE DE LA CARTE	*	4 FOIS PLUS GRANDE
ZOOM	3 NIVEAUX	5 NIVEAUX
MONUMENTS CÉLÈBRES	AUCUN	50 ENV.
NÉGOCIATIONS AVEC VOISINS	AUCUNE	POSSIBLE
SON	8 BITS	3D SI SUPPORTÉ
ARCHÉOLOGIE	OUI	OUI

+ Les 350 bâtiments, tous superbes.
+ L'aide de conseillers et contrats inter-municipalités.
- Le manque d'innovation.
- La durée de vie aléatoire.

EN DEUX MOTS

Sim City 3000 reste dans la droite lignée de ses prédécesseurs. Le gameplay n'a pratiquement pas évolué, mais il n'en reste pas moins un soft attachant et particulièrement réussi graphiquement.



■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO ■ EDITEUR GREMLIN INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR GREMLIN INTERACTIVE ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET PAR IP	8

Après un tas de sports idiots que les Anglais prétendent avoir inventés, Gremlin continue par un jeu de foute la mise à jour 98/99 de sa gamme Actua Sports. Rappelons aux distraits que celle-ci est aussi proche d'EA Sports qu'un magasin ED de Fauchon.

Actua Soccer 3

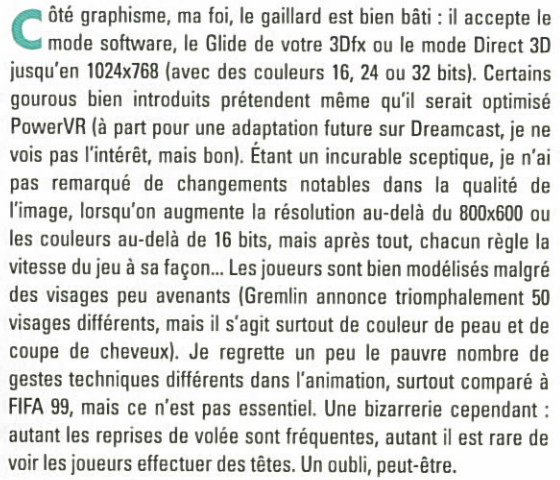
Foutebol anglais pour tous joueurs - PC CD-Rom

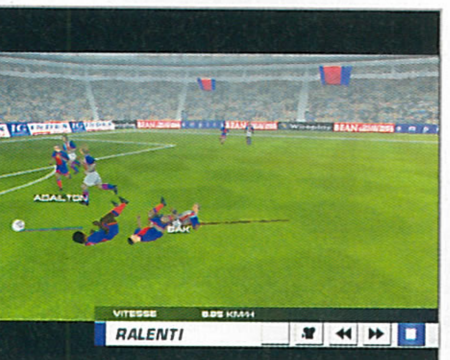


Je me demande bien pourquoi tous ces gens continuent à faire des jeux de foutebol : depuis 98, les FIFA sont tellement au-dessus du lot que je ne vois vraiment pas ce qu'ils espèrent. Vous me direz, EA n'est pas à l'abri d'une gamelle du genre FIFA 97, on ne sait jamais. En tout cas, les Anglais de Gremlin ne se sont pas dégonflés et ils nous offrent un Actua Soccer troisième du nom remis au goût du jour. Je devrais même dire au polygoût du jour, vu qu'il est tout troidé de partout.

Un gars qui présente bien

Côté graphisme, ma foi, le gaillard est bien bâti : il accepte le mode software, le Glide de votre 3Dfx ou le mode Direct 3D jusqu'en 1024x768 (avec des couleurs 16, 24 ou 32 bits). Certains gourous bien introduits prétendent même qu'il serait optimisé PowerVR (à part pour une adaptation future sur Dreamcast, je ne vois pas l'intérêt, mais bon). Étant un incurable sceptique, je n'ai pas remarqué de changements notables dans la qualité de l'image, lorsqu'on augmente la résolution au-delà du 800x600 ou les couleurs au-delà de 16 bits, mais après tout, chacun règle la vitesse du jeu à sa façon... Les joueurs sont bien modélisés malgré des visages peu avenants (Gremlin annonce triomphalement 50 visages différents, mais il s'agit surtout de couleur de peau et de coupe de cheveux). Je regrette un peu le pauvre nombre de gestes techniques différents dans l'animation, surtout comparé à FIFA 99, mais ce n'est pas essentiel. Une bizarrerie cependant : autant les reprises de volée sont fréquentes, autant il est rare de voir les joueurs effectuer des têtes. Un oubli, peut-être.





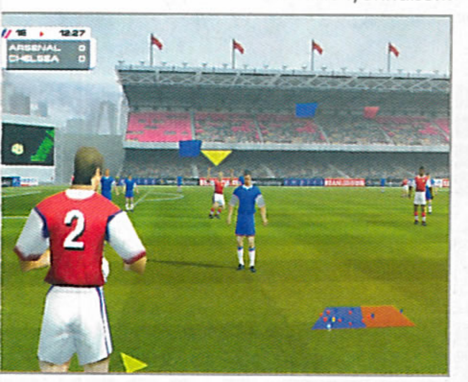
▲Deux joueurs à terre avec un seul tacle : on reconnaît la grande subtilité lyonnaise...

Question de maniabilité

Ce qui frappe, dans un premier temps, c'est plutôt la bonne surprise que représente ce jeu. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas écrit : Actua Soccer n'est pas un bon jeu de foot sur PC, et vous allez savoir pourquoi. Mais ce n'est pas non plus l'infamie daubesque que la version console m'avait fait craindre. Il y a des idées, dans ce jeu (dont certaines datent du pas terrible Actua Soccer 2) : le fait, par exemple, de pouvoir orienter passes, tirs et transversales avec les boutons de la tranche du paddle. Ainsi, un joueur peut courir dans une direction et faire sa passe dans l'autre. De même, j'aime bien la jauge de puissance présente aussi bien sur les tirs que sur les passes : même si cela demande un peu de mal, cela permet une certaine subtilité dans la construction du jeu. Encore une bonne idée, la façon dont est gérée la course : d'une pression plus ou moins forte sur le bouton adéquat, on fera une poussée du ballon en avant et il faudra courir pour le rattraper. Une façon simple d'éviter que la balle ne colle en permanence au pied de son porteur. Hélas, tout cela est totalement gâché par des défauts de maniabilité irritants : le déplacement est trop peu précis, ce qui fait perdre la balle en course ; la sélection automatique du joueur contrôlé est lente à s'adapter ; la barre de puissance se remplit trop vite, ce qui nuit au dosage ; d'une manière générale, le maniement manque de précision et les commandes répondent trop lentement. En plus, l'IA du jeu n'est pas bonne : la défense de votre équipe est catastrophique, et il n'est pas rare d'avoir deux ou trois joueurs adverses démarqués dans votre surface lors d'une phase défensive. Quant au goal, il ne sort pas, ou rarement, et s'il le fait, c'est pour dégager en touche systématiquement.

Ces défauts sont d'autant plus regrettables qu'ils rendent désagréable un soft par ailleurs bien fourni en nombre de clubs et en possibilités de jeu (8 joueurs en réseau avec 1 seul CD, équipes et championnats personnalisables, petite gestion des transferts, etc.). Tant pis, ce sera pour la prochaine fois.

Ivan Le Fou



▲Les stades sont magnifiquement modélisés, mais l'ambiance sonore est pauvre.



▲ Marseille prend une taule contre le PSG au stade de France et sous la neige. Tout est possible dans le foutebol moderne !

+ De bonnes idées de gameplay.
- La maniabilité est mauvaise.
- L'intelligence artificielle aussi.

EN DEUX MOTS

Un jeu qui aurait pu figurer honorablement aux cotés de FIFA 99, mais dont la maniabilité s'avère trop mauvaise. Dommage, car l'interface est parfaite et il y a quelques bonnes idées.



Saitek

R4 Racing Wheel* Force Feedback



Levier de vitesse à réponse rapide

2 boutons programmables

Pédalier ergonomique et stable

Réglage des pédales

Digital

Powered by Microsoft® Force Feedback Technology

Recommandé par







C'est aussi...







X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Stick*
Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.

PC Dash*
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m
Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.

Distribués par FNAC, VIRGIN, AT et * TOYS"R"US



transecom une société du groupe Saitek™

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom
Adresse
C.P. Ville
Date de naissance / /
Configuration matériel :

J 02.99

Et hop, encore une simulation de vol de la Deuxième Guerre mondiale. Mais ne s'agirait-il pas, cette fois-ci, de la meilleure, tout simplement ?



Fighter Squadron Screamin' Demons Over Europe

MEGASTAR joystick

Simulation de vol Deuxième Guerre mondiale pour tout public et spécialistes - PC CD-Rom



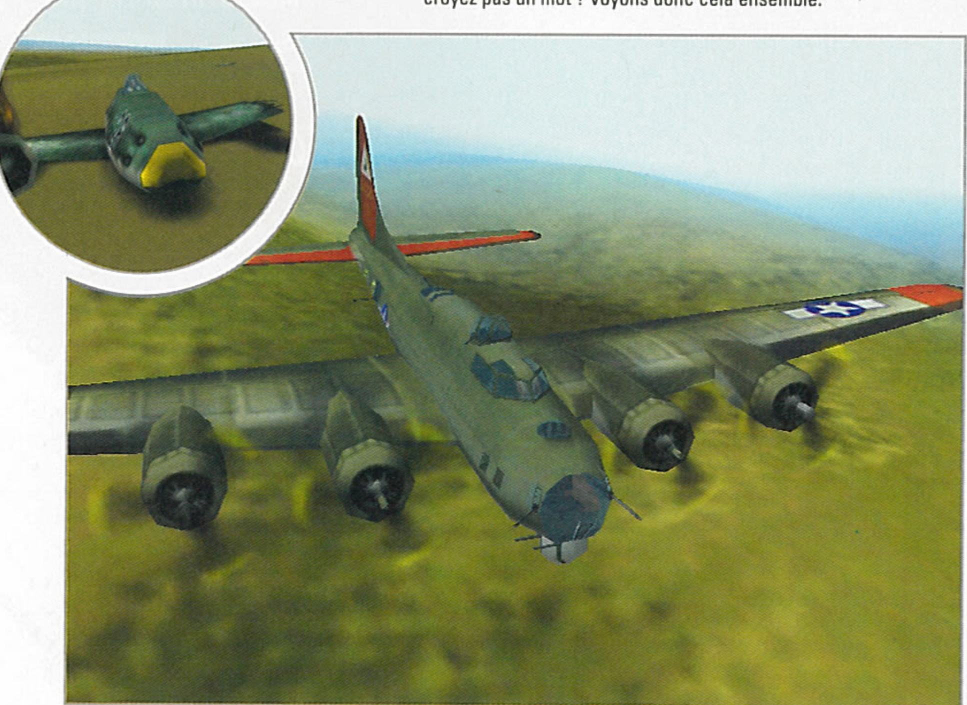
▲ Le cockpit d'un B-17. Ici, le poste du commandant de bord.

Eh bien voilà, après quelques mois d'attente, on vient enfin de mettre la main sur la version quasi définitive de Fighter Squadron : Screamin' Demons Over Europe, l'une des simulations sur lesquelles nous avons le plus parié, avec l'arlésienne WWII Fighters qui sait toujours autant se faire attendre. Si nous avons tant misé sur ce jeu, c'est tout d'abord à cause de son auteur, Eric Parker, reconnu dans le petit monde de la simulation comme l'un des maîtres du genre.

Après avoir lancé le jeu, pas de grande surprise du côté interface : un jeu réseau, un jeu solo composé de missions et d'un combat immédiat, quelques choix pour bidouiller les options et créer un nouveau pilote et surtout un écran de missions d'entraînement qu'il serait aussi stupide que dangereux de vouloir éviter. En effet, pour l'une des toutes premières fois, il faudra réellement apprendre à maîtriser l'appareil que vous allez piloter. Vous n'en croyez pas un mot ? Voyons donc cela ensemble.



▲ Un P51d-Mustang dans toute sa splendeur.



Deux petites leçons de pilotage

Prenons le cas d'un avion simple (monomoteur, léger). Une fois juché dans le cockpit de l'une de ces machines et le moteur démarré, on ressent comme jamais la puissance de ces engins extraordinaires qui semblent tout prêts à nous mettre la tronche dans le décor à la première déconne. En vérité, les premières tentatives de roulage au sol se soldent par des échecs et il devient vite impératif de maîtriser le palonnier, pour avancer de quelques dizaines de mètres en ligne droite.

Pour le décollage proprement dit, on sort aussi du sentier battu des simulations. Ici, plus question de s'aligner dans l'axe de la piste et de mettre les gaz sur 100 %. Cette réaction ne vous mènera que dans une belle glissade finissant avec l'hélice plantée dans une infirmière anglaise passant par là. Non, ici, l'attitude à adopter est tout autre pour la bonne raison que nous sommes, enfin, dans une simulation, une vraie de vrai. Tout d'abord, après avoir mis des volets et s'être aligné face au vent, on poussera délicatement les gaz, tout en écoutant le bruit du train pour éviter les glissades et tout en inclinant légèrement le manche dans le sens



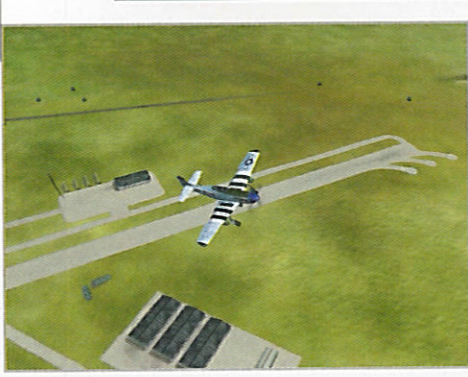
Un P38 Lightning dans les nues.

Piloter, enfin

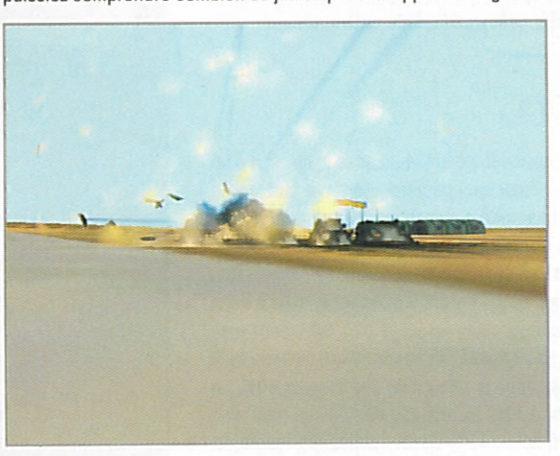
Habituellement, dans un jeu, lorsqu'un avion est bien trimé, il garde son cap, son axe assez facilement. Ici, tout dépend de nombreux facteurs comme le vent de surface, les turbulences, la puissance du moteur avec ses à-coups à bas régime ou d'autres délices. En gros, rien ou presque ne volera droit pendant bien longtemps et vous serez sans cesse sollicité pour le pilotage. Pour nous aider, on trouvera un trim pour l'axe de tangage et l'axe de lacet qui nous donnera un bon coup de pouce en cas d'atterrissage par vent de travers. Lorsque toutes les options de réalisme seront poussées à leur maximum, on aura fort à faire avec l'effet de torque ou de couple qui viendront encore compliquer la difficulté inhérente au pilotage de l'avion.

du vent afin que l'avion reste stable. Ceci fait, on tentera de maintenir l'axe, en jetant de brefs coups d'œil à droite et à gauche, puis, à une certaine vitesse dépendant du modèle, on soulagera la roulette arrière afin de laisser l'avion gagner encore plus de vélocité. Enfin, on tirera légèrement sur le manche, après lui avoir alloué un coup de compensateur vers le bas (trim), afin de ne pas trop dépenser de calories pendant qu'on tire vers le haut. Une fois que les roues auront touché le sol, on donnera un bref coup de frein pour les stopper en s'inclinant un brin pour contrer l'effet de torque très présent sur certains avions. Après cela, on pourra enfin penser à rentrer le train et à voler.

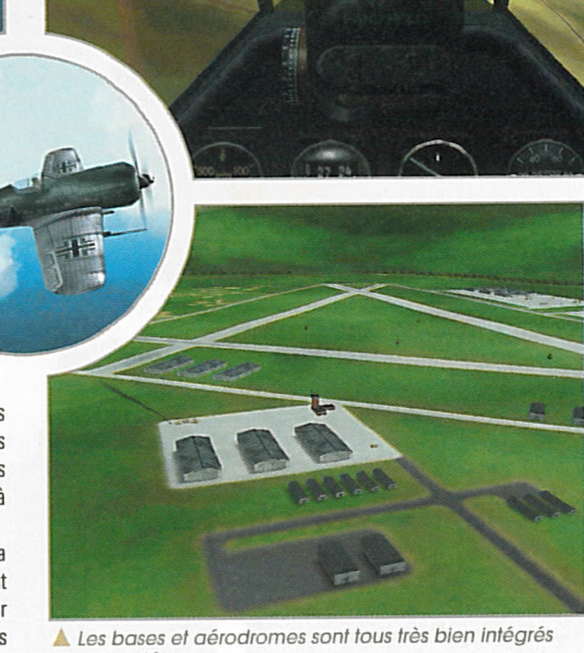
L'atterrissage est une autre paire de manche. Tout d'abord, la majeure différence avec tous les autres jeux est certainement l'énorme force d'inertie et le temps (parfois très long) qu'il faut pour effectuer une approche à vitesse correcte. Ici, plus que jamais, les tours de piste seront nécessaires afin de réduire la vitesse à quelque chose d'acceptable. Bien entendu, on atterrira vent debout, avec des crans de volets sortis (leur effet est très très réaliste et il ne sera pas question de s'en servir comme aérofreins) et du trim en fonction. Les arrondis idéaux de tous les types d'appareils sont conformes à leur alter ego du monde réel. Par exemple, le Fock Wulf 190A était assez difficile à poser puisque l'inclinaison de son train était tel qu'il demandait un alignement parfait, lors du toucher dans la trajectoire de l'avion, sous peine de glisser et d'interdire, par ce fait, tout atterrissage en crabe non redressé au dernier moment. Voilà, c'était juste deux exemples de ce qui peut changer par rapport à une simulation lambda et pour que vous puissiez comprendre combien ce jeu va pouvoir apporter au genre.







Le cockpit d'un Junker 88. Un remède contre le mal de mer et le vertige.

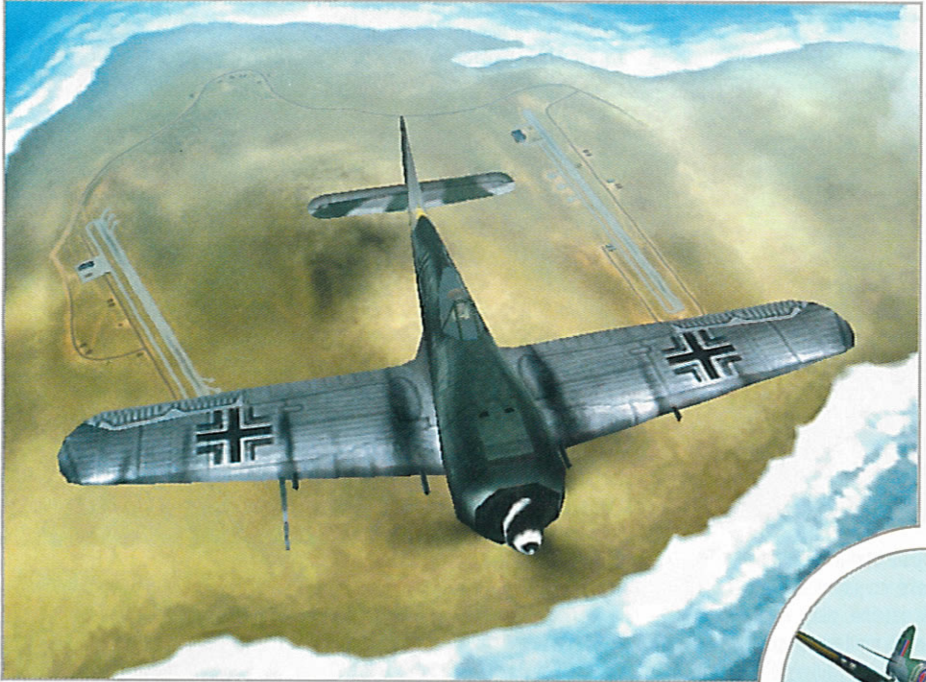


Les bases et aérodromes sont tous très bien intégrés dans les décors.

Le dehors

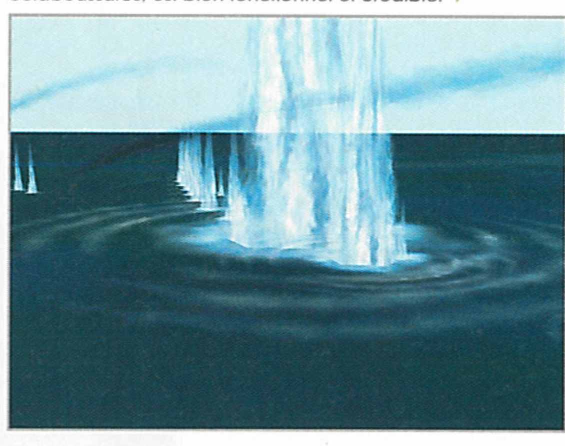
Que serait une bonne simulation sans un bien bel environnement ? Probablement rien et c'est pour cela que les graphistes de Parsoft ont choisi l'option de nous balancer des cartes de terrain non compressées, assez petites (quarante miles sur quarante), mais d'un haut niveau de finesse. Ici, pas de textures répétitives, puisque tout a été dessiné « à la main ». En pratique, cela signifie plusieurs choses : que chaque région est immédiatement reconnaissable, pour peu qu'on l'ait déjà survolée, et que les villages et pistes sont parfaitement intégrés dans les décors. Et ce, à un tel point, que, par temps de brouillard, il pourrait être assez ardu de repérer une base, sans la carte, afin de s'y poser d'urgence. Très ludique, lorsqu'on fait du rase-mottes au-dessus de l'eau, les hélices peuvent toucher cette dernière et créer de multiples éclaboussures avant de tomber en panne (faut pas rêver, ce n'est pas bagatelle) .

Les effets atmosphériques sont, eux aussi, gérés. Des fumées apparaissent, s'élèvent droites pour s'incliner doucement dans la direction du vent, en altitude. On trouve beaucoup de types météorologiques et de plafonds mêlant brumes, couches de purée de pois et surtout, surtout, les plus beaux nuages qu'il m'ait été donné de voir dans n'importe quel jeu. En effet, Flight Unlimited II, qui faisait jusque-là autorité, en prend plein son matricule, car jamais on n'aura eu une impression aussi réaliste dans des nuées cotonneuses pourtant en 2D (mais c'est très discret). Parfois, on déplore que les textures des bâtiments apparaissent un tant soit peu tardivement, mais bon, c'est une tradition, dans la maison, que d'enculer des petites mouches.



▲ Les graphismes sont uniformément somptueux à haute ou basse altitude.

Le modèle physique, y compris celui gérant l'eau et les éclaboussures, est bien fonctionnel et crédible. ▼



Types d'avions pilotables

Dans Screamin' Demons, on retrouve 10 des plus beaux avions de la Deuxième Guerre mondiale à piloter soi-même comme un grand. Le côté américain comprendra le bombardier B-17G, le bimoteur à double empennage P-38J et le très véloce P-51D Mustang. Les Allemands ne seront pas en reste, avec le Fock Wulf 190A, le chasseur-bombardier Junker-88A4 et le premier avion à réaction Messerschmitt 262A. Quant aux anglophiles, ils pourront prendre les commandes d'un bombardier Lancaster Mark2, d'un Spitfire, d'un Mosquito ou d'un Typhoon MK1-b. Chacun de ces appareils a comme point commun une grande fidélité d'aspect et de pilotage et le fait que, pour chacun d'entre eux, il faudra apprendre sur le bout des doigts les limites de vol, afin d'éviter les mauvaises surprises. Lorsque cela est possible (comme dans le B-17, le Lancaster ou le JU-88), on pourra sauter d'un poste à l'autre au sein du même avion, comme la tourelle, le poste d'un bombardier et j'en passe. À cet instant, le jeu prend en charge les postes que l'on était susceptible d'occuper, comme le pilotage ou les autres mitrailleuses. Dans une mission, si vous avez activé l'option ou si vous vous embêtez, vous pourrez sauter d'un cockpit à l'autre, même si ce dernier est ennemi. Aucun point ne sera comptabilisé, en cas de victoire, mais c'est déjà ça.

Du point de vue des effets, qu'il s'agisse des fumées, des explosions ou des chocs, nous avons le droit à un système de gestion de particules particulièrement bien adapté à ce jeu. Pour exemple, un « carpet bombing » laissera une nuée d'impacts et on tremblera même sous les chocs qu'il provoquera au sol.

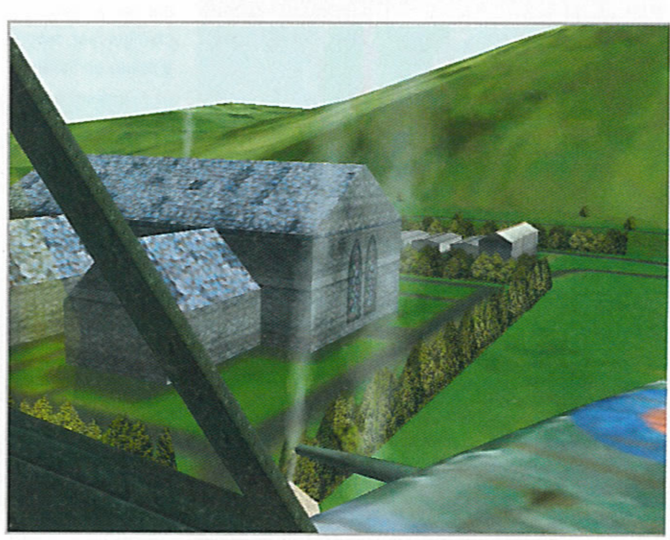
Les sons ne sont pas en reste. Oui, ce sont bien les véritables moteurs qui ont été samplés, pour former une ambiance sonore du même niveau que le reste, que ce soit dans les hauts ou bas régimes. En plein vol, on peut localiser précisément la position d'un autre appareil proche, grâce au bruit de sa propulsion.

Simulation

Screamin' Demons nous avait été présenté sous le couvert d'un jeu proposant un réalisme exceptionnel. Après le test, on ne peut que confirmer la chose et il apparaît clairement que ce titre est à quelques dizaines de miles devant ses adversaires dans ce domaine. Non seulement, on aura rarement autant eu l'impression de vraiment piloter un appareil de grande puissance, mais il nous donne tous les atouts pour que l'on visualise très bien, sans artifices extérieurs (niveau de difficulté), l'extraordinaire maîtrise qu'il faut avoir pour se glisser dans la peau d'un pilote de combat. La modélisation des dégâts sur les avions est, elle-même, une belle preuve de la complexité de ce titre. Ainsi, sachez, par exemple, que chaque zingue possède une quarantaine de zones sensibles pouvant générer autant de pannes ou de dégâts. Chaque avion possède aussi une résistance structurelle générale qui fera en sorte qu'il deviendra de plus en plus dangereux de se lancer dans des acrobaties brutales, menaçant à tout moment de vous faire perdre une ou deux ailes ou tout simplement de briser l'appareil en deux, en cas de cabrage trop important. Visuellement, tout se passe aussi simplement : un élément « malade » peut soit tomber (et devient un objet propre capable de vous causer de nouveaux dégâts, si vous rentrez dedans), exploser, ne plus fonctionner ou soit provoquer d'autres dégâts. C'est ainsi qu'un train ne voulant plus sortir à la suite d'un choc aura une chance d'affecter les commandes de vol passant immédiatement dans sa proximité.

En fait, chaque point névralgique comporte lui-même des hard-points. Le moteur, par exemple, est divisé en 8 parties telles que la puissance, le fait qu'il utilise une propulsion à vitesse constante ou non, et bien d'autres facteurs. S'il est touché, il pourra être atteint d'une hémorragie d'huile qui affectera les performances du régime moteur ou endommagera d'autres pièces attenantes. Dans un autre cas, si les moteurs du B-17 viennent à s'enflammer, vous pourrez tenter une manœuvre de piqué pour circonscrire l'incendie, et ce à vos risques et périls (il n'est pas du tout sûr que vous réussissiez à redresser l'engin).

La vie de votre pilote est également gérée. Vous pourrez ainsi être blessé, tout simplement crever d'une balle bien placée ou encore vous évanouir (réellement parfois pendant trente secondes) à la suite d'un trop grand nombre de G encaissés. L'impression de puissance du moteur est encore accrue par le fait que le cockpit tremble littéralement devant vous, lorsque vous changez de régime. Immersion que je dis.

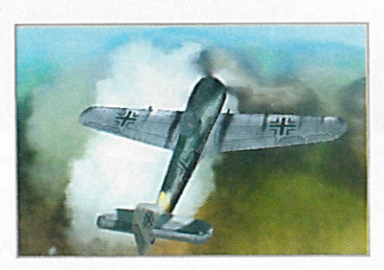


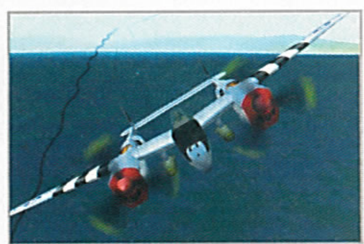
▲ On trouve des détails incroyables, sur les villages et regroupements de bâtiments bucoliques.

Le B17 dans le poste du navigateur.

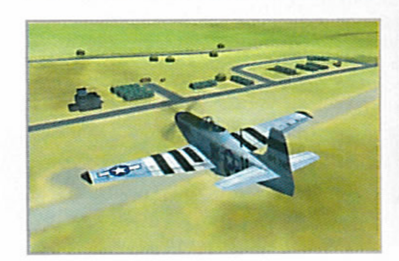
Force Feed-Back

L'implémentation du Force Feed-Back (Microsoft) était déjà présente sur la Bêta testée. L'impression est très agréable et réaliste : lors d'un décrochage, avant l'abattement, ou lors d'un tir au canon, on sent bien les tremblements d'air. Par contre, aucun choc n'a été constaté lorsque les roues se sont posées sur le sol.









Combats

Venons-en aux combats : les formations ennemies sont habituellement scriptées, mais le programme leur laisse une grande latitude d'initiative. Lorsque vous vous approchez d'eux, en les surplombant ou dans leur dos, elles ne s'aperçoivent pas systématiquement de votre présence. On devine que le type de votre avion, le nombre d'adversaires et votre position dans le ciel doivent entrer en ligne de compte dans le savant calcul du repérage. Pas question toutefois de faire plusieurs passes pour tenter de décimer quelques avions ennemis. En effet, dès que vous aurez fait feu sur eux, ils se mettront à spliter, pour mieux vous prendre en chasse. Attention, vos ennemis possèdent des tactiques particulièrement affûtées pour se placer dans vos six heures et négligeront toute prudence quitte à vous suivre dans des évolutions à 3 mètres du sol pour peu qu'ils soient aux commandes d'un avion aux facultés acrobatiques. Qu'importe, toujours est-il que les dogfights seront très meurtriers et qu'il ne fait pas bon rester derrière à se prendre des morceaux de tôle ennemie dans la tronche.

Missions

Les missions et campagnes sont le point noir de ce jeu, puisque ces dernières n'existent tout simplement pas. Eh oui, ici, pas question de savoir si les missions suivantes seront dynamiques ou pas, on élude le problème : elles ne se suivent pas. Bon, eh bien, pas de campagnes, c'est plutôt dommage, mais heureusement on aura le droit à une trentaine de missions dans 3 zones géographiques très diverses : les côtes de la Manche et ses falaises, le sable d'Afrique du Nord et les terrains boisés encerclant le Rhin. Ces missions seront jouables dans les 3 camps, ce qui les multiplie artificiellement. À mon goût, il est tellement agréable de voler dans un tel soft que cela ne gâche que très légèrement le plaisir. Enfin, on a tout de même l'impression d'être privé de quelque chose qui n'était pas forcement difficile à réaliser. Bon, la bonne nouvelle c'est qu'un éditeur de mission permettant de tout bidouiller à moindre frais intellectuel est livré avec le programme.



Le train d'atterrissage a été endommagé à cause d'un choc trop violent, lors de l'atterrissage.

Graphisme

Le moteur graphique de Fighter Squadron tue juste la gueule, rien de moins. En gros, les décors peuvent souffrir de toutes les comparaisons possibles que ce soit avec Flight Unlimited ou European Air War. Sous toutes les coutures, il émerveille. Mais passons-le en revue et dans le détail. Le cockpit est sans doute ce qu'il y a de moins réussi : le mode virtuel ou padlock est assez peu accessible. On aurait souhaité, à l'instar des jeux de Jane's, pouvoir tourner la tête avec la souris. Ici, il faudra jouer avec le clavier numérique et la touche Shift, ce qui est peu pratique. De plus, on ne peut pas agir sur les instruments directement ou cliquer dessus : tout se fait à base de raccourcis clavier et, vu le niveau du reste du jeu, on aurait aimé pouvoir régler le baromètre ou la roulette de trim directement. À part cette petite déception, c'est du tout bon. Les instruments sont conformes à la réalité et fonctionnent parfaitement, les commandes des gaz bougent et contribuent encore à l'immersion, mais il manque toutefois un visu sur les jambes du pilote ou du manche à balai.

La vue externe des avions est exemplaire : les gouvernes bougent (même très légèrement, lorsqu'on les compense) et les dégâts apparaissent clairement sur la structure. Les avions sont parés de fort belles textures, avec une légère patine pour faire plus vrai. Encore un bon point pour le graphisme, puisque, comme remarqué dans la preview du jeu, les ailes accusent les coups des turbulences et ploient à la sortie d'une ressource trop sévère. Pareillement, le train d'atterrissage sort du fuselage d'une façon et avec une vitesse très crédibles. En fait, le modèle externe est tout sauf rigide et on croirait vraiment visualiser un film d'époque colorisé et projeté devant nous. Malheureusement, et c'est bien dommage, on ne voit aucune douille s'éjecter après un tir de canon, même si les traînées et les fumées qu'elles engendrent sont clairement perceptibles.

Du côté de l'hélice, tout y est, de son illusion de pas inversé au simple fait qu'elle continue, après l'avoir mise en panne, à tourner selon l'incidence et la vitesse de l'avion.

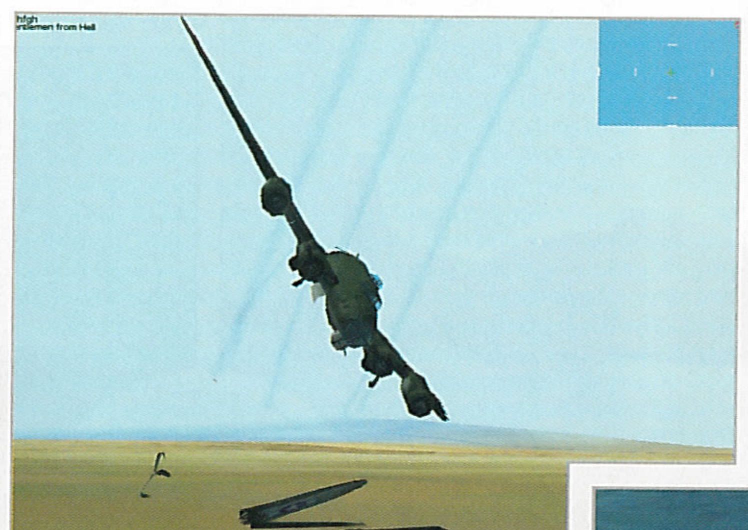
- JOUABLE SUR **P200 64 MO RAM**
- EDITEUR **ACTIVISION**
- DÉVELOPPEUR **PARSOFT INTERACTIVE ÉTATS-UNIS**
- TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL/IPX	8
TCP IP	8
INTERNET SERVEUR	8 SUR ACTIVISION

Pavé technique

Contre toute attente, le jeu est jouable toutes options au maximum, avec un P200 non MMX, une Voodoo 1 et 64 Mo de RAM en 640*480 et d'une façon plus que correcte. Avec un P2 266 et une Voodoo II, on pourra très facilement goûter aux délices du 800*600, sans qu'un seul ralentissement ne se fasse ressentir. En gros, on peut dire qu'il est bien programmé techniquement, même si l'on pouvait observer quelques bugs de clipping en mode direct 3D.



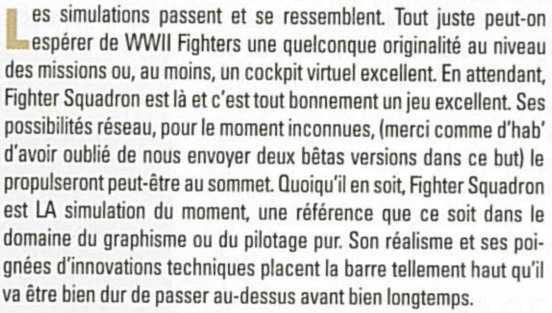
Un B-17, gravement endommagé, chute avec tout son équipage.





Bien entendu, il serait bien étonnant qu'on ne retrouve pas quelques missions personnalisées sur le Net mais cela ne m'empêchera pas de baisser la note que je comptais mettre d'autant que, par rapport à WWII Fighters qui devrait débarquer avec son cortège de campagnes dynamiques, ce petit défaut devient grand.

Pour conclure



Les simulations passent et se ressemblent. Tout juste peut-on espérer de WWII Fighters une quelconque originalité au niveau des missions ou, au moins, un cockpit virtuel excellent. En attendant, Fighter Squadron est là et c'est tout bonnement un jeu excellent. Ses possibilités réseau, pour le moment inconnues, (merci comme d'hab' d'avoir oublié de nous envoyer deux bêtas versions dans ce but) le propulseront peut-être au sommet. Quoiqu'il en soit, Fighter Squadron est LA simulation du moment, une référence que ce soit dans le domaine du graphisme ou du pilotage pur. Son réalisme et ses poignées d'innovations techniques placent la barre tellement haut qu'il va être bien dur de passer au-dessus avant bien longtemps.

Bob Arctor







- + Le meilleur à ce jour, tout simplement.
- + Le nombre d'avions pilotables.
- + Le moteur graphique très très réussi.
- – Pas de campagnes et missions non dynamiques.
- – Touches du clavier bordéliques.

EN DEUX MOTS

Fighter Squadron est une simulation de très haut niveau, à vrai dire du jamais vu. Cependant, il est bien dommage que les campagnes soient absentes. Quoi qu'il en soit, il est certainement le simulateur de vol du moment, domaine civil et militaire confondus.



Surgissant du fin fond de l'Australie, Melbourne House nous offre, avec Dethkarz, une course futuriste pleine d'action et de baston. Vive les kangourous !



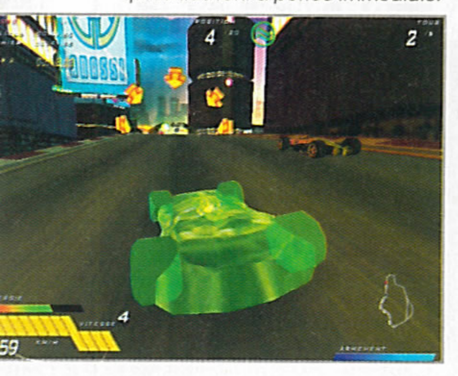


Dethkarz

Course arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



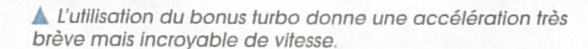
Une des armes de Dethkarz permet de balancer une grosse décharge d'énergie aux véhicules qui se trouvent à portée immédiate.



Jusqu'ici, en matière de courses de véhicules futuristes, les amateurs de couleurs fluo et de sensations fortes avaient surtout en mémoire le sympathique WipEout 2097. Un soft décoiffant mais un peu dur à prendre en main, particulièrement dans le mode Piranha. Plus réussi d'ailleurs dans sa version PlayStation que sur PC. Vous noterez la présence du " 2097 " qui situe bien son machin futuriste, là. Dethkarz, qui nous arrive tout droit du pays d'Oz, reprend le flambeau en polyuréthane irisé de son glorieux prédécesseur pour la plus grande joie des petits et des grands. Enfilez votre combi en hallu, pardon en alu, repeignez-vous les cheveux en vert fluo (le midnight blue pour le mercredi, l'orange c'est le jeudi), fourbissez votre 3Dfx et suivez-moi dans le paddock de notre écurie préférée : les New Empire.

Le paragraphe du futur

C'est que Dethkarz, comme toute course futuriste de la mort qui se respecte, nous trimballe loin dans le temps, aux confins du XXVe siècle, pas moins. Il peut aller se rhabiller avec son 2097, l'autre. Dans cette période troublée, les rixes entre voisins, droits de succession et autres " le mari de Lola est pas content, il est cocu " se règlent sur l'asphalte lors de courses trépidantes. Voilà… Tagada ploum, fini pour le scénario. C'est bizarre, d'habitude, dans les dossiers de presse, ils nous en mettent deux pleines pages sur le scénario, surtout dans les courses futuristes. Du genre les Ganagaziens ont déboulé de la planètre Schumrtz XX7. Ils ne sont pas contents parce que leurs gisements d'huîtres de montagne sont taris et qu'ils n'ont rien à bouffer ; alors ils viennent vous voir, vous, le héros bien connu de la galaxie du Vordz Videbak. Ils vous habillent d'un slip en plastique transparent, avec un sabre sur le côté pour faire plus discret, et vous confient les commandes d'une motoneige à une roue et huit réacteurs, pour aller défendre leurs couleurs et repêcher le maximum d'huîtres. Vous voyez le topo. Bon ben tant pis, le scénario, on se le fera tout seul, et toc ! Rhaa, mais il est agaçant l'autre, avec son tutoiement ! Je viens de lancer le programme d'installation, et déjà on m'interpelle avec un tutoiement quelque peu agaçant. Ooops, j'avais pas vu, c'est un jeu localisé par Infogrames. Ces gens-là, avec leurs nombreux services marketing, savent bien à quelle cible s'adresse Dethkarz. Et puis c'est quand même les créateurs des Schtroumpfs, mouarf… Si le tutoiement, dans les menus du jeu, m'énerve, c'est juste que je suis trop vieux. Avec tous ces trucs futuristes, je dois vieillir trop vite, pfff. Je vais aller me faire rajeunir en Suisse, tenez… pardon : tiens.



L'utilisation du bonus turbo donne une accélération très brève mais incroyable de vitesse.

Woa, toi aussi tu peux gagner un suuuper tee-shiiirt

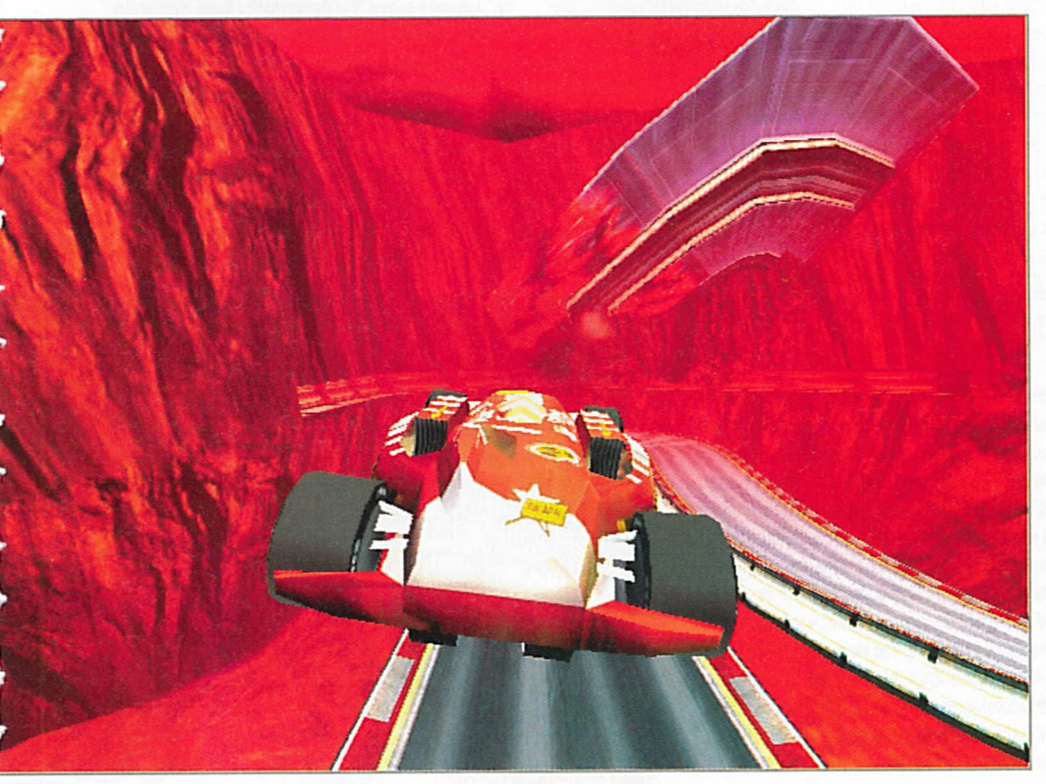
Bon, trêve de conneries, le bestiau s'installe en douceur sur mon PII 450 ne taxant au passage que 40 petits mégas. Une paille. Le programme me demande ensuite de choisir les options graphiques. Il est cool, le programme. Heureux possesseur d'une 3Dfx2, je coche

The engins de la mort





négligemment Voodoo et m'autorise un très précieux 800x600. J'aurais pu me rabattre sur Direct 3D si j'avais bénéficié d'un autre type de carte 3D. Mais, hahaha ! je sens déjà que tout ça va être bien plus beau sur 3Dfx2 en Glide que sous Direct3D. Qu'est-ce que vous voulez (euh, je sais plus : on se tutoie ou on se vouvoie ?), je te conseille le Voodoo si vous ne voulez plus avoir de problèmes de jeux qui se configurent mal, tuwa. Mais chhhh... Mister Kant pourrait nous entendre. Après une très brève intro où quelques flashs lumineux tentent de me déclencher un début d'épilepsie, arrive enfin le menu principal. Un beau menu principal qui inspire confiance et tout et tout. Ne tenant plus en place, je lance une première course vite fait bien fait. Mazette ! Vindiou ! Cré nom d'un teckel à poil dur ! Yorgl ! euh... les interjections débiles viennent à me manquer. wahoo ! voilà un soft qu'il est beau. Je prends quelques virages. Re-wahoo ! voilà une jouabilité comme on les aime. Je tire deux-trois boulettes au plasma et lâche quelques missiles. Toujours-wahoo ! voilà un gameplay qui s'annonce bien sympathique. Bon, je sens que ce client-là est un client sérieux. Avant toute chose, je ressors le joystick Force Feedback de son coffre-fort où il était remisé à l'abri des druides chapardeurs. Et pis, je vais chercher un truc frais à boire et un paquet de chips...



Les tremplins donnent droit à des décollages vertigineux. ▲



▲ Le hors-piste est immédiatement sanctionné par une désintégration en règle.

Le paragraphe de la digestion

Coucou les amis, me revoilà... burps. Bon, quand on sait que le jeu est excellent, le premier réflexe du Pciste fanatique est d'aller fouiner dans les options graphiques pour voir si, des fois, il pourrait être encore mieux. Héhé. Dans les options avancées on peut faire joujou avec le niveau de détail, le dithering, le mip-mapping... tous ces trucs étranges qui rendent les jeux accélérés plus beaux et font fantasmer Mister Kant. En ce qui me concerne, mettre tous les détails à donf' me permet de profiter au maximum de ma config de bourgeois. Pour certains d'entre vous, il faudra virer un max d'options pour faire tourner à une vitesse décente Dethkarz sur vos tas de boue asthmatiques... ma non, détendez-vous les gars, je plaisantais. La configuration jouable est un P166 équipé d'une Voodoo1. Vous voyez bien. Et à ce niveau-là, c'est vraiment très jouable : on tourne à 30 images par seconde, avec quasiment pas de ralentissements. Reste que toutes les options disponibles sont bien utiles pour s'adapter aux différents cas de figure. Parmi les effets visuels, on trouve la présence réconfortante de débris, de fumée, d'étincelles et de reflets d'environnement sur les carrosseries. L'option qui m'intéresse pour l'instant est la profondeur du champ de vision. Elle est réglée assez bas par défaut. Je me dépêche de la mettre à fond et de relancer une course. C'est top-moumoute. Toujours pas de ralentissements. Le circuit de départ serpente entre les gratte-ciels d'une ville Hi-Tech avec des enseignes au néon géantes et des ciels de fin du monde. La palette de couleurs a été choisie avec brio. Avec la profondeur de champ réglée au maximum, on voit tout le décor de la ville, sans clipping malvenu. C'est magnifique. Quand on ramasse un bonus turbo, la voiture se met à cracher des flammes et blinde à une







▲ En début de jeu, on n'a accès qu'à 4 voitures différentes. En remportant les épreuves du championnat, de nouvelles caisses seront accessibles avec des performances encore meilleures.



vitesse proprement diabolique. Ça s'appelle avoir le feu au cul. Les effets de tirs de missiles sont aussi bien réussis dans le style d'un Forsaken. Lorsqu'un véhicule explose, c'est tout l'écran qui se met à trembler. Encore plus excellent avec le Feedback. Ce grand déchaînement de pixels en folie peut être examiné sous tous les angles, puisque Dethkarz nous propose plusieurs vues caméras. La vue principale est une vue poursuite, très jouable, mais on pourra aussi opter pour des vues plus éloignées, une vue interne (sans cockpit, tsss tsss) ou une vue placée juste après les roues avant. Cette dernière est intéressante, sauf que l'ensemble est un peu gâché vu que les roues sont cubiques et ne donnent pas l'impression de tourner réellement. Par contre, en ce qui concerne le ralenti, c'est magnifique. Le ralenti de Dethkarz est tout simplement parfait puisqu'il n'y a rien à faire. Le programme choisit automatiquement le meilleur angle de caméra comme dans une réalisation TV. On dirait même qu'il est intelligent, vu que les plus beaux effets sont justement obtenus quand on a réalisé de bonnes performances en course : tir de missile réussi, boost enclenché au bon moment. Ouais, il est vraiment bien ce ralenti.

« Dethamachin, comment ça marche ? » Allez, casse-toi Michel Chevalet.

" Dethkarz, comment ça marche ? "

Allez, casse-toi Michel Chevalet, tu vois bien qu'on bosse ! Maintenant que mes options graphiques sont bien configurées, j'enchaîne les courses comme un taré. Le contrôle des bolides est particulièrement agréable. La prise en main est facile dès le début, sans pour autant qu'on s'ennuie après coup. Car on fait la chasse aux raccourcis. Avec un peu d'entraînement et votre classe légendaire, vous aussi vous couperez la trajectoire pour gagner quelques milli-secondes. Il faut dire que dans Dethkarz, les circuits sont suspendus au-dessus du vide. Si vous quittez la route, vous irez vous exploser en contrebas. Un peu comme dans le légendaire F-Zéro sur console Super Nintendo. Heureusement, le programme nous replace rapidement sur le tracé, déjà lancé en pleine accélération avec juste une ou deux secondes de pénalité. Du coup, on n'a pas d'appréhension à se prendre quelques tôles afin de trouver des raccourcis judicieux. Si vous prenez le bord de la piste avec suffisamment de vitesse, vous pouvez arriver à sauter sur une autre portion du circuit en grugeant comme un goret. On va pas se priver. Certains circuits comprennent aussi des tremplins permettant des décollages de barjots… et des atterrissages en catastrophe aussi. En plus de la recherche de la trajectoire idéale, le pilote du futur a fort à faire à éviter les tirs de ses enfoirés d'adversaires. Il faut dire que notre suppositoire atomique est muni d'armes et d'un bouclier protecteur. Quand on n'a plus de bouclier, boum !, on explose comme une pauvre tache. Cela dit, on peut recharger le bouclier pendant la course en passant par un embranchement garage (toujours la référence à F-Zéro) ou en récupérant un bonus de Réparation. C'est ce supplément d'action qu'on ne trouvait pas dans Pod qui donne du piment aux courses. L'arme de base que l'on vous octroie est soit un laser, soit un canon à plasma. De quoi calmer les ardeurs des concurrents en leur roussissant le poil. Mais pas de quoi les envoyer bouffer les pissenlits par les racines. Pour la cavalerie lourde, il faudra compter sur les power-up que l'on ramasse ici et là sur le circuit. On ne peut pas avoir plus d'un seul power-up en même temps, mais il y en a de plusieurs types. Y a des missiles type roquettes, des missiles guidés, des mines et des trucs plus zarbis comme une espèce d'arc électrique qui crame tout véhicule qui se trouve à proximité. Après avoir balancé quelques pruneaux et un missile à l'un des concurrents adverses, il y a de grandes chances pour qu'il éclate. Et hop, un de moins. Une petite critique comme ça en passant. Les power-up sont matérialisés par des pyramides en 3D. Au début, on ne fait pas trop la différence entre les différents bonus. Mais bon, chaque bonus a une couleur différente et, avec la pratique, on finit par s'y retrouver.










JOUABLE SUR **P166 32 MO RAM CARTE 3D 40 MO RAM** — EDITEUR **INFOGRAMES**
DÉVELOPPEUR **MELBOURNE HOUSE AUSTRALIE** — TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8
INTERNET IP	8



▲ Quand un concurrent a pris trop de coups, il éclate comme une grosse bouze. Notez bien que ça risque de vous arriver si vous ne prenez pas garde à votre bouclier.

Ouf ! on a eu chaud

Et voilà venu le moment de vous parler des différents modes de jeu. Dethkarz est bien pourvu puisqu'il nous propose quatre modes différents : le championnat, le mode arcade, le contre la montre et le multijoueur. En championnat, la Fédération Ganagazienne de Course, la FGC, a opté pour des règles simples et de bon aloi. Les concurrents s'affrontent sur quatre circuits situés dans quatre environnements différents (ville, neige, aquatique et Mars). A l'issue des quatre courses, si vous totalisez plus de 32 points, vous serez sélectionné pour l'épreuve suivante, le Tatsu Maki Trophy. Ce qui me fait penser que mes sushis sont arrivés. Mais bon, vous vous en foutez un peu que j'aie faim, bande d'ingrats. Dans le machin-maki, c'est rebelotte dans les mêmes environnements, sauf que les circuits sont maintenant de taille moyenne. Davantage de virages, davantage de raccourcis, davantage de bastons. Le principe est le même pour le challenge suivant, où on aura accès aux circuits modèle XXL. Comme si ça ne suffisait pas, le CICG (le bien connu Comité Intersidéral de Course Ganagazien) a eu l'idée de nous faire faire tous les circuits d'un même environnement à la suite. Ce qui donne quatre épreuves supplémentaires. Enfin, pour ceux qui auraient survécu, le trophée ultime est un sorte de medley de tous les circuits enchaînés les uns après les autres. C'est sûr, quelques personnes mal intentionnées pourront reprocher à Dethkarz de ne proposer que quatre environnements différents. Mais bon, je répondrai à ces plaisantins que les décors disponibles sont rudement beaux, que les différentes versions des circuits sont bien prenantes et que la technologie holographique ganagazienne a quand même ses limites, que diable ! En ce qui concerne le mode arcade, on retrouve tous les circuits du championnat accessibles de manière indépendante. Attendez, non, comme dans les softs d'inspiration arcade/console, vous n'aurez accès qu'aux circuits que vous avez débloqués au préalable. Pas la peine d'espérer s'entraîner à la Tatsu Maki Trophy tant que vous n'aurez pas remporté la Pep Cup. Quant au mode contre la montre, c'est un contre la montre tout ce qu'il y a de plus classique. Vous concourez contre votre record. Vous êtes tout seul sur le circuit et vous vous mesurez à vos meilleures performances matérialisées par une sorte de " voiture fantôme ". En multijoueur, j'ai juste lancé une ou deux courses rapido. Rien à redire, ça marche au poil et il n'y pas de délire de positionnement des bagnoles les unes par rapport aux autres comme dans Pod. Bref, voilà une option bienvenue dans un jeu qui propose des bastons. On pourra quand même chipoter sur l'absence d'une option écran partagé.



▲ Dethkarz propose plusieurs vues caméras bien pratiques.

Approuvé par les Ganagaziens

Bon, arrivé à ce point du test, vous commencez à vous douter que Dethkarz est un bon jeu de course futuriste. Très orienté arcade évidemment mais un bon jeu, ça c'est certain. Il ne me reste plus qu'à vous donner les consignes de sécurité d'usage. À savoir : ne conduisez pas en mettant les doigts dans votre nez. Et puis si vous êtes en Belgique et que vous rentrez le soir un peu bourré, prévoyez un Bob pour vous raccompagner. Non, pas le nôtre, on n'en a qu'un seul et on ne le prête pas. Sinon je voulais aussi vous dire que les musiques techno de Deathkarz ne sont pas fantastiques mais que, bah, elles rythment quand même bien le jeu. Plus important, nous avons essayé Dethkarz avec le clavier, un volant et un joystick Force Feedback. Étonnamment, c'est pas terrible au volant. Je préfère largement le Feedback qui, pour une fois, est très bien implémenté. Le retour de force est convaincant et apporte un réel plus à l'expérience de jeu. Sur ce… j'y retourne.

Iansolo



+ Fluide.
+ Beau.
+ On peut tirer sur les concurrents adverses.
+ Multijoueur.
- Tous les circuits ne sont pas accessibles d'entrée.
- Il n'y a que quatre environnements différents.

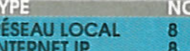
EN DEUX MOTS

Résolument orienté arcade, Dethkarz est une course futuriste comme on aimerait en voir plus souvent. Très beau graphisme, très fluide, des bastons avec les concurrents : c'est du tout bon. Particulièrement réussi avec un joystick à retour de force.



95 direct 3D

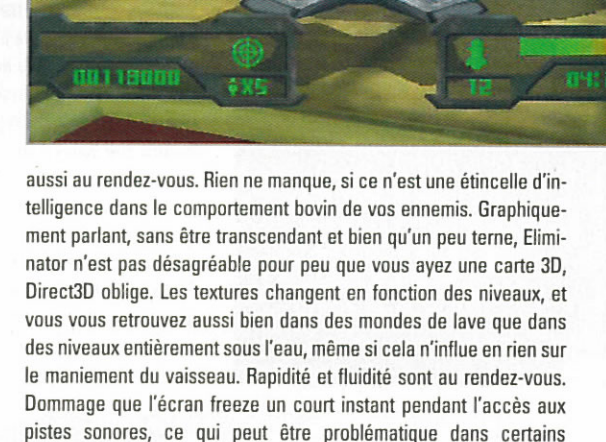
- JOUABLE SUR P166 64 MO RAM
- DÉVELOPPEUR MAGENTA SOFTWARE
- EDITEUR PSYGNOSIS
- TEXTE ET VOIX VO



MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET IP	8



Psygnosis tente d'innover dans le genre shoot-em up sur PC. Embarqué dans un vaisseau en compagnie d'une bombe à retardement, chaque ennemi abattu vous permet de retarder l'échéance. Un shoot-em up contre la montre en quelque sorte.



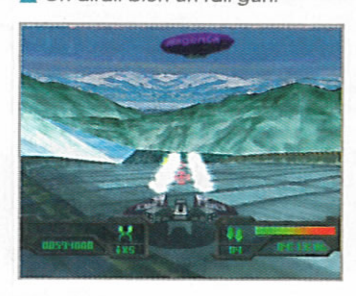
Eliminator

Arcade pour tout public - PC CD-Rom





▲ *On dirait bien un rail-gun.*



Imaginez un shoot-em up à la WipEout. Euh, non, moins beau quand même, j'ai dit " imaginez ", pas " rêvez ". Ah et puis après tout, regardez les captures d'écran plutôt. Voilà, ça y est, vous voyez le genre ? Mais attention, pas question de traîner en route, une bombe à retardement est embarquée dans votre véhicule, et le compte à rebours est lancé. Pour retarder l'échéance, une seule solution : tuer tout ce qui bouge. En effet, chaque victime abattue vous rapporte une poignée de secondes supplémentaires. Oui, je sais, ce n'est pas logique, mais ça rajoute une bonne dose d'adrénaline à ce jeu. La prise en main n'est pas ce qu'on peut appeler instantanée. Les commandes sont pourtant simples : votre vaisseau peut avancer et reculer (magique, non ?), il peut aussi faire des pas chassés, quoique je ne suis pas réellement sûr qu'on appelle ça des pas chassés pour un vaisseau sur coussin d'air. Il vous faut aussi régler la hauteur de la visée. En route donc pour le menu de configuration du joystick. Mauvaise nouvelle, je dois quitter le jeu et lancer un autre programme pour configurer ma manette. Sorti en même temps sur PS-X, Eliminator a gardé les défauts des menus consoles. De la même façon, impossible de sauver ailleurs qu'en fin de niveau. Surprise, mon joystick ne fonctionne pas correctement. Je jette un œil sur la documentation : seuls les joysticks Microsoft sont reconnus par le jeu. Espérons que cela soit corrigé d'ici sa sortie. Ça y est, la manette est configurée. Après un petit quart d'heure de prise en main, je commence à le trouver très maniable, ce vaisseau.

Tous les ingrédients du shoot-em up sont réunis, vous disposez d'une douzaine d'armes primaires et secondaires, que vous upgradez grâce aux bonus récoltés sur la piste. Les niveaux pullulent de mines, de tourelles lasers et d'une trentaine d'ennemis différents. Un bestiaire varié donc, auquel les Boss de fin n'ont rien à envier. Comme d'habitude, il vous faudra trouver leurs points faibles pour réussir à les éliminer. Parfois, ô scandale, il va même falloir réfléchir pour passer certains passages. Rassurez-vous, pas trop quand même... Niveaux secrets et vaisseaux bonus, dont une Cadillac, sont aussi au rendez-vous. Rien ne manque, si ce n'est une étincelle d'intelligence dans le comportement bovin de vos ennemis. Graphiquement parlant, sans être transcendant et bien qu'un peu terne, Eliminator n'est pas désagréable pour peu que vous ayez une carte 3D, Direct3D oblige. Les textures changent en fonction des niveaux, et vous vous retrouvez aussi bien dans des mondes de lave que dans des niveaux entièrement sous l'eau, même si cela n'influe en rien sur le maniement du vaisseau. Rapidité et fluidité sont au rendez-vous. Dommage que l'écran freeze un court instant pendant l'accès aux pistes sonores, ce qui peut être problématique dans certains moments chauds particulièrement mal choisis.

Un seul mode de difficulté proposé, c'est un peu court. En effet, une fois passée l'étape de la prise en main, le jeu semble parfois facile. Même si vous disposez de 25 niveaux (Boss et niveaux secrets compris), les pros des shoot-em up risquent de le finir assez rapidement. À moins que ce soit les pros des jeux de courses… Le jeu propose aussi un mode réseau local ou TCP/IP, vous pourrez ainsi vous fritter joyeusement jusqu'à 8 simultanément.

Raspa



- + Rapidité et fluidité.
- + Jouabilité.
- + Le principe de jouer contre la montre.
- − Les menus.
- − Un seul mode de difficulté.
- − Graphisme un peu terne.

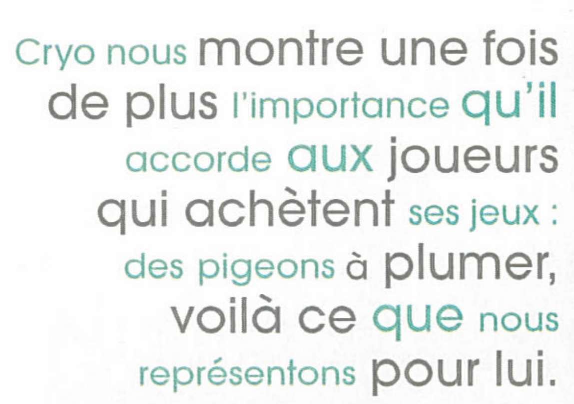
EN DEUX MOTS

Le mariage entre un jeu de courses et un shoot'em up est réussi. Fluide et rapide, mais un peu terne graphiquement, Eliminator est finalement une plutôt bonne surprise.





- JOUABLE SUR **P166 32 MO RAM**
- DÉVELOPPEUR **CRYO FRANCE**
- EDITEUR **CRYO**
- TEXTE ET VOIX **VF**



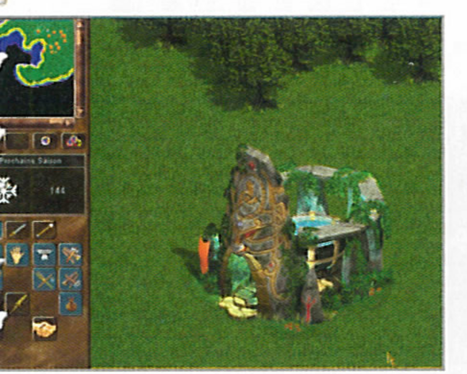
Cryo nous montre une fois de plus l'importance qu'il accorde aux joueurs qui achètent ses jeux : des pigeons à plumer, voilà ce que nous représentons pour lui.





SAGA : Rage of the Viking

Stratégie temps réel pour tout joueur - PC CD-Rom



Ce que j'aime chez Cryo c'est leur interprétation unique du mot " probité ". Les éditeurs ont l'habitude de nous chanter les louanges de leurs plus infâmes jeux. Mais au moins, en général, ils sont testés par une équipe interne pour être sûr qu'ils sont un tant soit peu jouables. Alors quand on sait que des testeurs ont déjà vu passer le produit, y ont joué et ont signalé ses incohérences, on suppose que l'éditeur les a corrigées avant de le sortir. Apparemment chez Cryo ça ne se passe pas comme ça.

La veulerie mercantile prime de façon spectaculaire sur la qualité du jeu. Déjà Deo Gratias nous donnait un petit aperçu des capacités de Cryo. Pour SAGA on atteint le fond avec la sortie d'un soft à moitié développé. Autant passer une annonce de bêta-test en réclamant 349 F à chaque participant. Première arnaque. La deuxième arnaque n'est pas loin. Il suffit d'essayer le mode réseau pour s'en apercevoir. Après avoir cliqué sur le mode réseau, surprise, une page écran nous prie d'attendre un patch hypothétique téléchargeable fin mars. A quand une association de consommateurs pour porter plainte contre ce genre de pratique ?

Enfin, passons au jeu proprement dit. Je ne me suis jamais autant emmerdée. Comme le nom l'indique, les événements se passent au temps heureux des Vikings. Plusieurs espèces s'affrontent pour la domination du monde. Le principe reprend celui de Warcraft. La multiplication des unités n'a rien à voir avec celle des petits pains. Mâle et femelle doivent copuler dans une maison (un des bâtiments les plus importants) approvisionnée en nourriture pour produire de nouvelles unités. L'entrepôt est le second bâtiment le plus important. Grâce à lui vous allez pouvoir vendre vos surplus pour acheter les matières premières qui vous manquent. C'est la seule méthode pour démarrer le jeu. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à accroître votre tribu au fil des saisons pour aller attaquer vos ennemis les plus proches. L'honneur de chaque camp est censé jouer un rôle important. Mais j'avoue que je n'ai pas vu grande différence. Je n'en ai pas eu le temps, le jeu (version finale déjà en magasin, comme par hasard) buggait en général au moment de la phase d'attaque. L'attente de cette phase est longue, très longue. Les saisons passent, tandis que vous baillez devant votre écran. La rareté des animations concourt à merveille à votre assoupissement. Certes, quelques monstres viennent de temps en temps faire une descente chez vous, mais si peu. Pas d'objets magiques, pas de mini-quêtes, rien ne vient rompre la monotonie du temps qui s'écoule. Croyez-moi, rien de plus ennuyeux qu'une vie de paysan : chasse, bucheronnage, cueillette et culture lassent très vite.

Comme d'habitude avec Cryo, le graphisme est bien la seule matière sur laquelle on ne peut pas se plaindre. Quel que soit le niveau de zoom, il reste fin et très agréable. Les vidéos sont de la même qualité ainsi que les musiques. L'interface est classique. L'aide est minimale et le tutorial inexistant. Les bugs sont trop nombreux pour être comptabilisés. Si vous vous êtes tout de même fait avoir en achetant ce jeu, il vous reste une solution pour vous sauver. Appeler la hot line et insistez pour faire envoyer les patchs correcteurs. Mais sachez que cette nouvelle version patchée bugge presque autant que l'ancienne (nous avons essayé, toutes les versions existantes). En conclusion, je n'ai qu'une seule chose à vous dire : évitez ce soft comme la peste.

Kika

L'arnaque du mois

Monsieur Cryo se classe dans les paragons des arnaqueurs. Non content de nous sortir un jeu à la moitié de son développement, il nous ment sans aucun complexe. J'ai bien lu sur la boîte " multijoueur ". J'ai vu aussi, sur le manuel et le menu, l'option " multijoueur ". Alors, quelle ne fut pas ma surprise d'avoir sous les yeux l'annonce d'un petit retard du mode réseau. Trois mois pour enfin télécharger un patch censé ajouter ce mode au jeu, c'est un peu long pour un produit supposé fini. En attendant, une nouvelle version devrait être disponible. Pour la recevoir et remplacer celle que vous possédez, appelez la hot line de Cryo. Ah mais au fait, je ne vous ai pas dit, elle est aussi incomplète et buggée.

L'option réseau n'est pas disponible actuellement.
Une version permettant de jouer en réseau
sera disponible sur notre site web
www.cryo-interactive.com à partir du 31 mars 1999.
OK



▲ *Le zoom offre une meilleure surveillance des combats. Plusieurs niveaux sont accessibles : voilà bien une des seules facilités de ce jeu.*

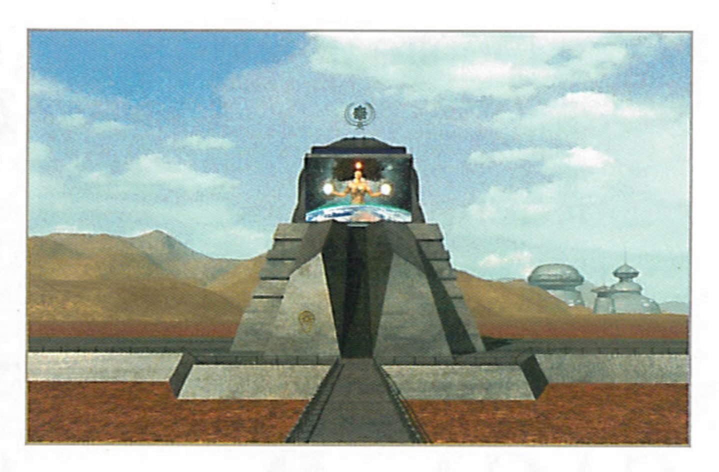
- \+ Le graphisme fin.
- \- Le mode multijoueur présent dans une autre galaxie.
- \- Les retours impromptus sous Windows.
- \- Soporifique au plus haut degré.

EN DEUX MOTS

Jeu à moitié fini, réseau repoussé à fin mars, le cumul des défauts et des manques nous montre à quel point Cryo se soucie de sa clientèle. Un jeu à éviter à tout prix.



Plusieurs milliards d'humains attendaient ce jeu avec impatience, et voilà que ce qui devait être une grande fête nationale se transforme en Civilization-party pour initiés. Dommage, on aurait aimé quelque chose de plus qu'un Civilization II dans l'espace.



Sid Meier's Alpha Centauri

Stratégie pour fans de Civilization uniquement - PC CD-Rom



▲ Chaque base peut être automatiquement gérée par un gouverneur.

Bon, avant de commencer, il faut préciser que, malgré le nom puant le marketing facile de ce jeu, Sid Meier n'a pas grand-chose à voir avec Alpha Centauri. En fait, le designer n'est autre que Brian Reynolds, déjà à l'origine de Civilization II. Précision importante au regard de ce qui va suivre. Mais ne mettons pas la navette avant les cosmonautes et causons un brin de l'histoire d'Alpha. Nous voici donc propulsés au XXIIe siècle, alors que la Terre se meurt en raison de la bêtise humaine. Comme d'hab', quoi. L'espoir de l'humanité réside désormais dans une expédition spatiale, dans laquelle des milliers de colons se sont embarqués. Après un long voyage à travers l'espace, les élus arrivent à proximité d'une planète ressemblant beaucoup à la Terre. Bah tiens, c'est fou le hasard quand même. Les colons n'ont à ce moment plus aucun contact avec la planète mère, et ils se trouvent complètement livrés à eux-mêmes. L'énorme vaisseau largue alors ses 7 modules de colonisation sur la Terre promise, chacun d'eux renfermant une faction aux convictions très ancrées. Pour simplifier, disons que l'on retrouve un peu toutes les tendances politiques actuelles : les écolos, les technocrates, les financiers, les religieux, les pacifistes, les fachos, les capitalistes et enfin les communistes. Chaque groupe a ainsi une vision très personnelle de la société, et possède bien évidemment des avantages dans les domaines qui les intéressent. Vous aurez compris qu'il vous faut maintenant choisir votre camp, en tant que chef de l'une de ces factions. Chaque groupe ayant atterri sur une partie différente de la planète, des territoires se sont formés à vitesse grand V. Tsss, tsss, un monde est à reconstruire, et la première chose que font ces abrutis est d'ériger des frontières. Décidément, si j'avais le choix, j'aimerais bien me réincarner en ficus, c'est sûrement moins con que les humains.



▲ Chaque unité est upgradable en fonction de l'avancée scientifique..

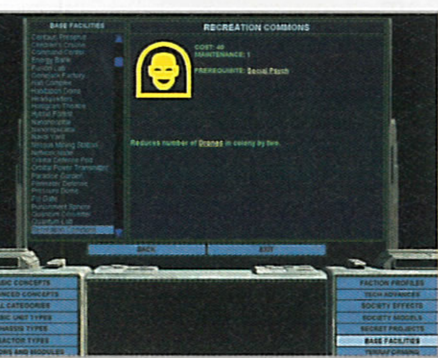
Heu...hum...heu... c'est ça ?

Le jeu vient à peine de se lancer, et j'avoue être sous le choc. Je regarde ma montre, nan, on est bien en 1999, j'ai pas fait un saut dans le temps. Nom de Dieu, ça commence mal. Ce qui est affiché à l'écran est tout simplement daubesque. De la 3D isométrique, pas de problème, mais encore faudrait-il qu'elle soit bien réalisée. Le sol de la planète teinté rouge menstruel section truie malade, moi ça me botte pas. Mais outre l'horrible palette, le graphisme (j'ose à peine l'appeler comme ça) est tout simplement médiocre. Les bâtiments et les unités font peine à voir, car ils manquent à la fois d'ori-

95/98 ■ JOUABLE SUR P166 32 MO RAM ■ EDITEUR FIRAXIS GAMES ■ DÉVELOPPEUR FIRAXIS GAMES/ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	7
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	7





▲ 80 technologies à découvrir au total.

Au XXVe siècle, un nouveau monde, où des abrutis d'humains s'empressent d'ériger des frontières


▲ La diplomatie, élément essentiel du jeu.

ginalité, de détails et surtout de caractère. Et puis le trip 16 couleurs, même en 1024*768, c'est dur à avaler. Mais ce n'est somme toute qu'un détail pour ce type de jeu, je surmonte donc mon monstrueux a priori pour tenter de m'immerger dans le gameplay. Faut dire que le menu est plutôt alléchant : diplomatie, combat, construction, développement, exploration, découverte, recherche scientifique, ça a de quoi motiver le joueur. Une minute suffit alors pour se rendre compte qu'il en faudra une bonne quinzaine de plus pour arriver à capter l'interface. Décidément, ça continue. L'ergonomie des années 95, ça commence à dater, et on patauge comme un con dans les nombreux menus, sans trop comprendre ce qui se passe et comment fonctionne le truc. Je reste calme, après tout c'est sûrement moi qui dois être très con. J'appelle pomme de terre à la rescousse. Ok, il pige rien non plus, ça me rassure. La prochaine fois, l'éditeur nous enverra peut-être une doc, qui sait. Bon, faut quand même dire qu'il y a une aide en ligne, mais ça reste toujours aussi flou. Ce n'est donc qu'une petite demi-heure plus tard que je sors de ma déprime et commence à y voir un peu plus clair. Y aurait-il finalement un jeu derrière tout cela ?

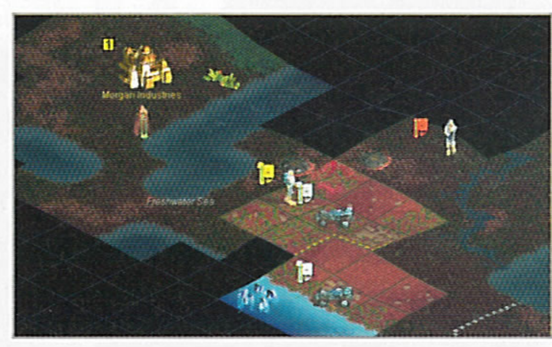
Un air de famille qui ne trompe pas

Ok, je joue depuis maintenant plusieurs heures, et il n'y a pas de doute : ceux qui ont pratiqué Civilization I et II retrouveront le même gameplay. Pour ceux qui ne connaissent pas, je rappelle brièvement comment ça se passe chez la Sid Meier's Brian Reynolds family. Tout d'abord, il s'agit d'un jeu se déroulant au tour par tour. Chaque déplacement d'unité, chaque construction, bref tous les trucs que vous pouvez faire, coûtent des points d'action. Quand ils sont épuisés, c'est au tour des autres camps de jouer, puis de nouveau à vous, et ainsi de suite. Le but du jeu étant de devenir le maître de la planète, vous devrez mener à bien de nombreux combats, terrestres, aériens ou maritimes. Pour créer des unités de combat, il vous faut obligatoirement posséder à la fois les ressources de base (énergie, minerai, nourriture) et la technologie qui va bien. Il faut cependant noter que le combat pur n'est pas l'unique moyen de parvenir à vos fins, mais je pense que la majorité des joueurs utiliseront cette méthode. Pour ce qui est des ressources, faudra construire des mines, des fermes et des capteurs solaires. Viendront ensuite se greffer des routes pour faciliter le déplacement des unités, plus divers autres gadgets comme des capteurs pour repérer les aliens locaux. Les technologies s'acquièrent, quant à elles, de trois façons : au hasard de la découverte d'un objet alien, à la sueur d'un accord diplomatique, ou bien à la force du cerveau de vos scientifiques. Au total, il en existe 80 différentes, couvrant des spécialités aussi diverses que la biotechnologie, l'informatique, l'armement, la propulsion ou encore la politique. Chaque découverte ouvre alors de nouveaux horizons de recherche et vous permet en même temps de bénéficier de nouvelles unités ou de nouveaux bâtiments. Sur cette approche purement gestionnaire et stratégique vient s'ajouter la diplomatie, élément extrêmement important du jeu : info ou intox ? guerre ou paix ? alliance ou trahison ? mensonge ou vérité ? échange de technologie ou non ? soumission ou abandon ? Le choix est vaste, et les conflits d'intérêt avec vos interlocuteurs sont nombreux. À vous de faire votre vie et de choisir la manière dont vous allez appréhender la partie pour parvenir à vos fins.

Cherche gérant, sérieux et pas gourmand

Comme il est évident que gérer toutes les bases simultanément est quelque chose de difficile pour les mono-cerveaux que nous sommes, il est possible de déléguer la gestion de chacune d'elles à un gouverneur. Il s'occupera de gérer automatiquement la main-d'œuvre de la base (répartition entre ouvriers et scientifiques, prise en charge d'éventuelles émeutes), la seule chose que vous ayez alors à faire étant de lui indiquer dans quel domaine ses administrés devront se concentrer : recherche scientifique, construction, exploration ou bien combats. Afin d'augmenter la productivité de ses habitants ou l'optimisation des apports en matière première, chaque base peut recevoir des améliorations ou des sections particulières. Ainsi, des garderies pour les enfants rassureront les parents, ou bien des usines de recyclage augmenteront les rentrées de nourriture, de minerai et d'énergie (en diminuant le gaspillage). Et des trucs comme ça, il y en a des dizaines, et dans une foultitude de domaines. C'est pourquoi, malgré sa pauvreté visuelle, malgré sa réalisation préhistorique, et surtout malgré sa grande ressemblance avec Civilization II, ce jeu séduira un public de passionnés, prêt à lui pardonner beaucoup de choses en raison de sa profondeur. Mais il est aussi clair que les autres non-initiés resteront insensibles au " charme " d'Alpha Centauri. Vous voilà prévenus.

Fishbone



+ 80 technologies à découvrir.
+ Le gameplay de Civilization II.
- Graphisme scandaleux.
- Interface peu intuitive.

EN DEUX MOTS

Un jeu peu attirant pour la majorité des joueurs, mais toujours aussi prenant pour ceux qui ont aimé Civilization II.







Tiens, un simulateur d'hélicos, encore un. Tiens, comme F-16 / Mig 29, on nous refait le coup des multiples appareils à piloter. Mais c'est que ça m'a tout l'air d'être un jeu bien sympa.

Apache Havoc

Simulation de vol pour fanas de simulations et amateurs d'hélicos - PC CD-Rom



À l'origine de l'équipe de Razorworks se trouve, pour quelques-uns de ses développeurs, Digital Integration qui nous avait donné deux des meilleures simulations d'hélicos de ces dernières années : Apache Longbow et Hind. Au vu de ce glorieux passé, ce n'est donc pas un hasard si nous retrouvons ici une simulation proposant de prendre les commandes de deux appareils d'origines différentes. L'idée, même si elle n'est pas nouvelle, prouve tout son intérêt dans ce soft où l'on pourra s'immerger dans des campagnes et missions très dynamiques, à la manière d'un Total Air War ou d'un Longbow II. Au contraire de Team Apache orienté arcade/simulation, l'ambition avouée d'Apache Havoc est de contester la suprématie de Longbow II au firmament des meilleures simulations. Le jeu a tous les atouts de son côté. Mais analysons la bête d'un peu plus près.

Réalisme et simulation

Au début de chaque mission ou campagne, vous devrez choisir un appareil. Car les deux hélicoptères ne sont pas, à proprement parler, des frères jumeaux. Tout à fait semblables dans leurs fonctions, ils se différencient plus au niveau des performances que de la manière de voler en situation de combat. Ces deux voilures tournantes ont, en effet, été conçues pour dominer un champ de bataille conventionnel essentiellement composé de blindés, de troupes et d'autres hélicoptères. De plus, elles sont dotées de capacités de destruction anti-véhicules et antiaériens. La façon de mener à bien une mission est, elle aussi, commune puisqu'on utilise les aspérités du terrain pour s'approcher discrètement des cibles. Au dernier moment, juste avant de faire feu, on se dévoile un bref instant pour tirer, avant de regagner l'abri offert par les arbres, collines ou autres bâtiments. Globalement, on peut dire que le pilotage de l'hélico soviétique ou américain ne brille pas par une grande différence de stratégie. La prise en main des deux appareils ne nécessite pas un apprentissage très long : on retrouve bien vite ses marques et on regrette peut-être, au passage, une certaine carence en ce qui concerne la subtilité du pilotage.

Malgré cela, on trouvera quelques difficultés provenant de la simulation des effets de couple, de l'effet de sol et des rafales de vent qui nous empêcheront de faire du sur-place en toute tranquillité.



▲ *Les effets d'éclairage sur les cockpits (ici celui de l'Apache Longbow) sont vraiment du plus bel effet. Chouette, que je dis !*

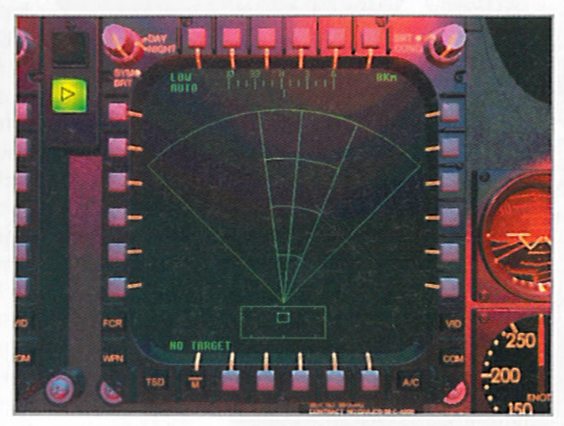


La meilleure simulation d'hélicos de combat depuis Longbow II.

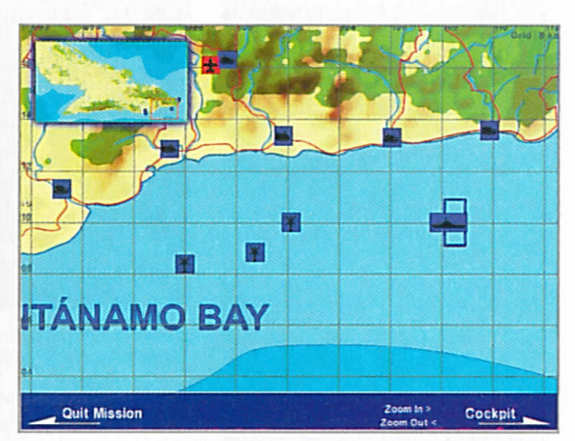
▲ La guerre aérienne se fait toute seule, sans votre aide. On reçoit souvent, lorsqu'on a du bol, l'aide d'avions alliés ou d'autres forces aériennes. Ici un A-10 Warthog.

Au cours de tous les conflits aériens, que ce soit pendant la Deuxième Guerre mondiale, le Vietnam ou la guerre du Golfe, le mauvais temps et la mauvaise visibilité ont été des causes directes de la mort de pilotes, tout autant que les tirs antiaériens. L'une des plus fortes contributions d'Apache Havoc au réalisme de la simulation est certainement la bonne représentation des zones météorologiques. Ainsi, suivant la région, on pourra, au beau milieu d'un vol, rencontrer quelques gouttelettes de pluie qui viendront se coller sur le pare-brise et susceptibles de se transformer, quelques instants plus tard, en déluge de flotte ou, à l'extrême, en orage. Bien entendu, la visibilité, malgré l'utilisation des essuie-glaces (munis de plusieurs cadences, on croit rêver) en souffrira d'autant, tout comme notre faculté à repérer les cibles ou les obstacles dangereux tels que les câblages électriques, les haies ou les panneaux publicitaires à l'effigie du Che, omniprésents dans les contrées cubaines.

Pareillement, on trouve une fort bonne qualité de simulation des radars sur les deux appareils. Mais la chose était assez aisée puisqu'ils possèdent tous les deux à peu près le même équipement, tant au niveau de la désignation des cibles que des radars ou du discriminateur ami/ennemi. On remarque aussi que la gestion de la puissance du signal et de l'orientation de l'antenne sur le plan vertical et horizontal est gérée. En gros, cela signifie qu'avant de pouvoir toucher une cible, vous devrez apprendre à utiliser toute l'avionique, de façon à illuminer une cible sans qu'une mauvaise utilisation du radar ne transforme votre appareil en aimant à missiles antiaériens.



▲ La simulation des différents modes radar semble très réaliste, et leur bon apprentissage et leur compréhension aideront grandement à dominer le champ de bataille.



▲ L'un des modes de la carte tactique où l'on suivra, plus ou moins en temps réel, le déplacement des ennemis pour peu qu'ils se montrent à une unité alliée.



Pour faciliter un chouia tout ça, une option de visée automatique peut être confiée au copilote avec un assignement de priorités aux cibles potentiellement dangereuses (unités antiaériennes). En revanche, les aspérités du terrain ne semblent pas avoir une grande incidence sur la visée, une fois celle-ci acquise. Autant cela peut sembler crédible sur le Longbow qui a cette spécificité, autant cela me semble étrange sur le Mi 28. Mais j'ai peut-être tout faux et je vais finir au goulag, pour avoir ainsi douté de l'efficacité de la technologie populaire soviétique.

Campagnes et missions

Du côté des campagnes, Apache Havoc sort le grand jeu : ces dernières sont en effet menées tant sur le plan aérien, terrestre que maritime. C'est ainsi qu'au détour d'un décollage, on pourra apercevoir des bâtiments tels que le porte-hélicoptères Kiev escorté de frégates, des barges de débarquement

Mi-28 " Havoc "

Le Mi-28 " Havoc " est le fer de lance de la toute dernière génération d'hélicoptères d'attaque russes. Le Mi-28 est apparu à la suite d'un concours lancé par l'armée de l'air soviétique qui voulait se munir d'un appareil aux caractéristiques semblables à celles de l'Apache américain. Son concurrent le plus direct était le Ka-50, un appareil muni de meilleures caractéristiques de vol et d'armement, mais qui fut délaissé pour la simple raison qu'il n'emportait qu'un seul homme d'équipage. Le Mi-28, outre son armement impressionnant, possède une très bonne protection comme son cockpit en titane et céramique ou ses vitres pouvant résister aux balles de 50 millimètres. Doté d'une avionique " tout temps ", il peut accomplir les missions les plus délires tant de nuit que par un temps de chiotte.



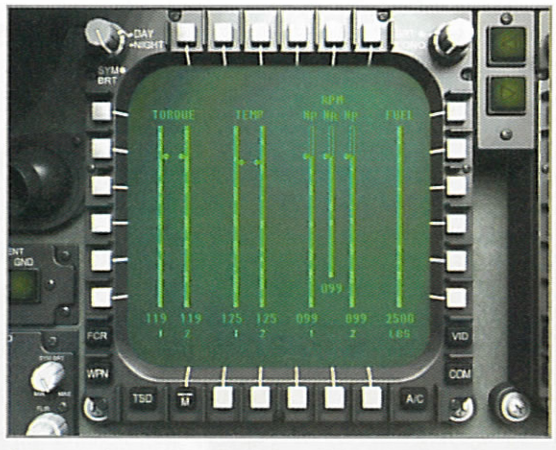
CARACTÉRISTIQUES
Vitesse maximum : 300 km/h
Armement : canon rotatif de 30mm- (munitions explosives et perce-blindages), missiles air-air Igla5, missiles anti-tanks Ataka , roquettes de 80 et 130 mm, canons supplémentaires en pods de 23 mm.
Rayon d'action : 450 km

Ah-64D Apache Longbow

Nul besoin de présenter le Longbow, tant il a été utilisé dans les jeux à travers des titres tels qu'Apache Longbow, Ah64d Longbow 1 et 2, Team Apache et je dois encore en oublier. Ce n'est toutefois pas un hasard si l'Apache a été ainsi revisité par le jeu vidéo : cet appareil jouit, en effet, d'une avionique digitale se prêtant fort bien à une représentation ludique. De plus, il est sans doute le meilleur hélicoptère de combat du monde, propre à exciter le chauvinisme américain. Il possède, lui aussi, des facultés de combat " tout temps ". Il est doté d'un intensificateur de lumière, d'un désignateur de cibles monté sur casque et de certains talents de furtivité comme ses dissipateurs de chaleur " Black hole " l'empêchant de se faire aligner par le premier Sam russkof venu.



CARACTÉRISTIQUES
Vitesse maximum : 273 km/h
Armement : canon rotatif de 30 mm ; missiles air-air Stingers, missiles air-sol Hellfire à guidage infrarouge ou laser, roquettes Hydra.
Rayon d'action : 400 km

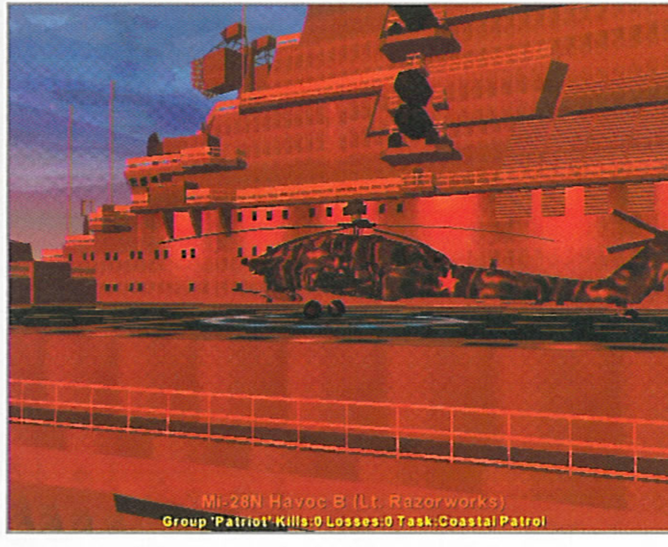


▲ De nombreuses vues sont disponibles pour chaque cockpit : ici le régime des turbines avec indication du torque.

américaines ou encore des hovercrafts. Chacune des quatre cartes possède son réseau routier. C'est donc en toute logique que les forces adverses s'y déplaceront, tentant de s'approprier des villes ou des points clefs (ponts ou encore intersections). Le jeu se déroule en double aveugle, chaque antagoniste ne connaissant pas les positions de l'autre. Cela oblige donc à créer ou à effectuer des missions de reconnaissance, afin de repérer des lignes de front pour le moins mouvantes. Les campagnes et missions sont toutes passionnantes et jamais on ne s'ennuie tant on est sollicité de toutes parts. Bien sûr, il y a quelques incohérences (comme une certaine propension de la part de l'ennemi à réapparaître à des endroits zarbis), mais on évolue clairement dans un très bon système. Trois campagnes majeures nous sont proposées. Tout d'abord, une excursion en Thaïlande, en Chine et au Laos suivie d'une escapade par la mer Caspienne, pour finir à Cuba, dans la base de Guantanamo (enclave américaine locale datant de la guerre hispano-américaine) lorsque les proprios du coin décident de reprendre ce petit bout de terrain dont le bail remonte aux années 1800. Le dynamisme des scénarios est fait à l'image de EF2000 : on laisse le temps passer et, peu à peu, les missions, les vols et les frontières des deux camps se dessinent.

On regrette toutefois le manque certain de missions d'entraînement mais on découvre, en plus des campagnes, des missions dyna-

Des graphismes excellents, même si le jeu ne tourne qu'en Direct3D.



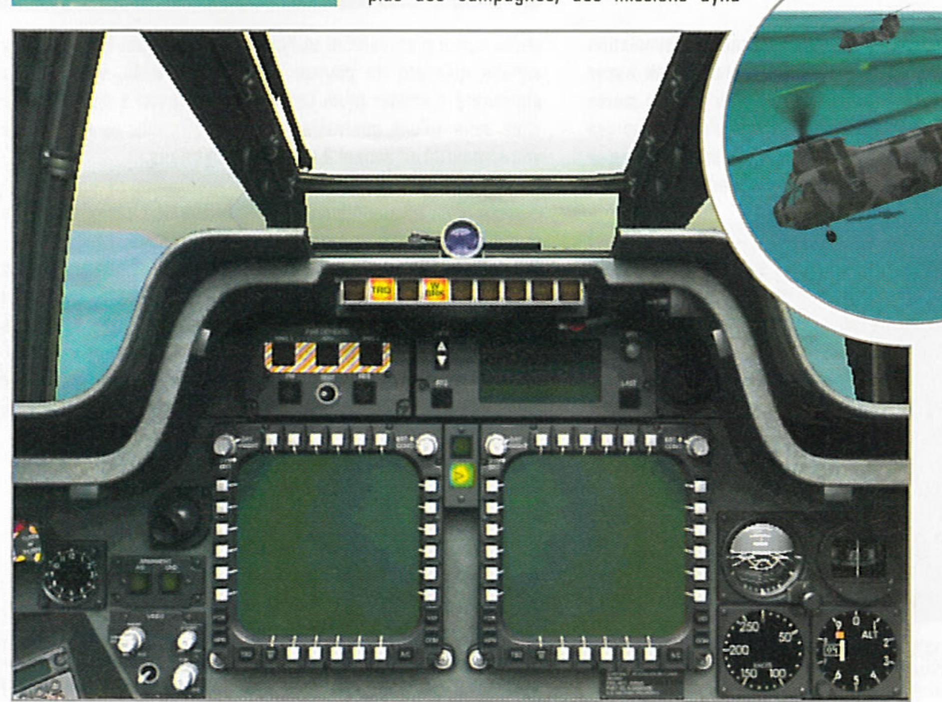
▲ Un Havoc stationné sur le Kiev (indice : c'est un bateau).

miques et du vol libre, histoire de taquiner la langouste et le Castro du côté de la Havane.

Graphisme

Sur le plan du graphisme et du design, on a du très bon mais aussi quelques petites déceptions. Commençons donc par ces dernières. Ainsi, ça tourne en 640 * 480, rien de plus, rien de moins. Certes le graphisme est à la hauteur de ses concurrents poussés à des résolutions plus hautes, mais bon, on aurait espéré quelque chose de plus adapté aux bécanes de combat de type Pentium 450. Pour ce qui est de l'accélération 3D, on n'a guère le choix puisque ne sont compris qu'un mode software ou direct3D. Non, y a pas d'open GL à mon grand dam. Mais, ici, il faut relativiser la chose, puisqu'on aura rarement vu une aussi belle utilisation de Direct3D, dans une simulation. En vérité, à peu de choses près, on se croirait en mode 3Dfx : halo d'explosions, fumées et transparences sont au rendez-vous, la seule chose trahissant l'utilisation de ce mode étant une certaine lenteur dans l'affichage des textures. En effet, aucun espoir de goûter aux délices de ce soft avec un vulgaire P166 ou un 200 non MMX. Seuls les possesseurs d'un 233 avec une bonne carte accélératrice pourront commencer à y trouver leur compte au niveau framerate. Chose curieuse, le jeu est un poil plus lent lorsqu'on prend les commandes de l'Apache.

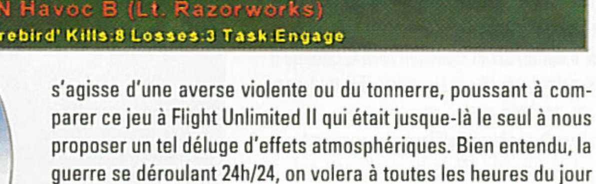
En ce qui concerne le terrain, c'est le bonheur total ou presque. Les campagnes ont lieu dans des zones de plusieurs centaines de kilomètres de côté et on peut mettre plus d'une heure à les traverser. Celles-ci sont composées de textures très variées où l'on trouve vraiment de tout : immenses cités (les plus belles et réalistes jamais vues dans un jeu de ce genre), vallons, rivières, haies, lignes électriques, routes, blocs forestiers bordés d'arbres et j'en passe (vraiment). L'immersion est totale du côté paysage. Mais tout ceci ne serait pas parfait, sans les effets atmosphériques venant encore renforcer le réalisme de l'ensemble. Ces derniers surprennent par leur beauté, qu'il



■ JOUABLE SUR P233 64 MO RAM ■ EDITEUR EMPIRE SOFTWARE
■ DÉVELOPPEUR RAZORWORKS ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	OUI
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	OUI







▲ Un aérodrome militaire avec une escadrille en plein préparatifs. L'heure est grave, car Castro, et sa horde de lutins bolcheviques, a décidé de reprendre ses biens. Étrangement, on le comprend.

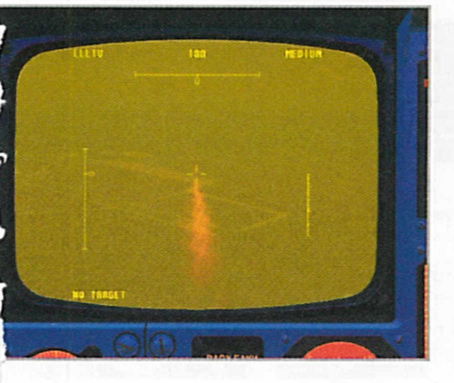
s'agisse d'une averse violente ou du tonnerre, poussant à comparer ce jeu à Flight Unlimited II qui était jusque-là le seul à nous proposer un tel déluge d'effets atmosphériques. Bien entendu, la guerre se déroulant 24h/24, on volera à toutes les heures du jour et de la nuit, rendant chaque ambiance unique.

Intérieur cuir

Les représentations des deux cockpits sont somptueuses. Entièrement réalisées en 3D, elles suivent fidèlement leurs alter ego réels, tant dans l'instrumentation digitale qu'analogique. Les instruments, comme l'horizon artificiel, le Vor ou l'indicateur de vitesse verticale, fonctionnent de manière crédible. Encore un très bon point pour les représentations des écrans cathodiques et des amplificateurs de lumière (vert pour les yankees, ambre pour les russkofs). Apache Havoc propose aussi un cockpit virtuel assez réussi mais peu pratique que l'on utilisera, tout au plus, pour mitrailler une cible immobile lorsqu'on vole en cercles autour d'elle. Un cockpit " classique " avec des vues multiples est plus indiqué pour les décollages, atterrissages et lors des combats.

Note technique

Côté bugs (sur la version finale testée), il demeure impossible de communiquer avec ses ailiers, malgré la mention de cette option dans le manuel. En bref, il y a comme une odeur de patch dans l'air. D'ailleurs, chose curieuse, ce jeu sort en Europe avant la version U.S. Serions-nous tous des bêta-testeurs en herbe ?



Extérieur métal

Dehors, sur nos deux hélicos ou sur les autres véhicules présents dans chaque campagne, on retrouvera le même souci du détail : feux de navigation, inclinaison des pales, emport d'armement réaliste sur les avions. D'ailleurs, le jeu ne se prive pas pour nous offrir la possibilité de suivre la guerre de loin, à la manière d'un F-22adf, avec de multiples vues caméra qu'on peut coller sur n'importe quel appareil ou bâtiment ennemi. Mais la véritable surprise offerte par la vue externe est la représentation du lancement des contre-mesures pour le moins spectaculaire. En fait, pour la première fois dans un jeu, on peut comprendre visuellement comment et pourquoi des missiles à 30 000 dollars pièce peuvent se faire berner par de vulgaires fusées au phosphore ou des paillettes d'aluminium.

Un dernier mot pour la route

Je vous le disais au début de ce test, Apache Havoc se pose comme le concurrent de Longbow II, référence en matière de réalisme. Je n'ai qu'une seule grosse objection à cette comparaison : Apache Havoc est plutôt orienté grosses bécanes. Là où une bonne 3Dfx1 suffisait pour gérer le jeu de Jane's, il faudra une config assez gonflée pour aborder avec sérénité ce soft et pour une résolution, somme toute, assez basse. Globalement, il est clair que le passionné y trouvera largement son compte tant du point de vue du réalisme que du graphisme. De plus, Razorworks aurait déjà mis en chantier le deuxième volet (complémentaire) de AH nommé Comanche Hokum reprenant, lui aussi, deux appareils de nationalité différente assignés aux mêmes tâches (ici, la reconnaissance). Alors, pourquoi bouder notre plaisir ?



▲ Un gros morceau de bravoure : le lancement des contre-mesures (ici des Flares) tellement réaliste, que pour un peu on se croirait dans un documentaire du Sirpa.

- \+ Les campagnes dynamiques.
- \+ Le choix des armes entre l'Apache et le Mi-28.
- − Direct 3D seulement.
- − Faible résolution de jeu.

EN DEUX MOTS

Malgré une résolution graphique unique (640 * 480), Apache Havoc est le concurrent direct du fantastique Longbow II. Une qualité graphique peu commune et des campagnes dynamiques de grande qualité en font la simulation d'hélicos du moment.





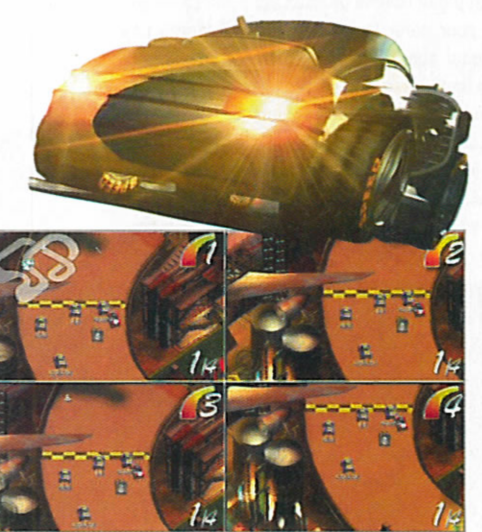
JOUABLE SUR P166 32 MO RAM ■ EDITEUR IRIDION SOFTWARE ■ DÉVELOPPEUR CHAOS WORKS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4 ÉCRAN PARTAGÉ

Depuis le temps qu'on l'attend, notre jeu de ch'tites ouatures à la Death Rally, où que tout y serait bien jouable, accéléré et réseauifié... Depuis, on a eu Micro Machines V3 (carrément décevant), mais surtout Fun Tracks. Aaah, Fun Tracks...

joystick 100 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Excessive Speed

Course de voitures pour tout public - PC CD-Rom



▲ Jusqu'à 4 joueurs en écran splitté.

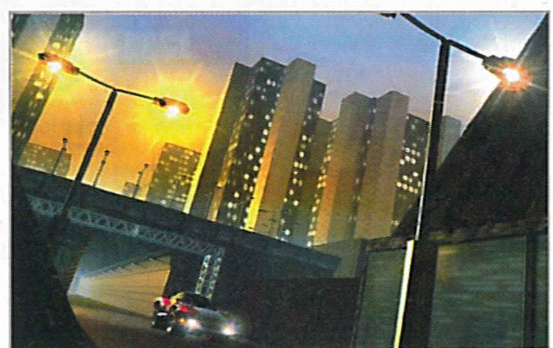
Ce jeu aurait fait un carton... il y a un an ou deux.

Étonnamment, ce jeu a un point commun avec le Pape. Il a été conçu et réalisé par des Polonais, par plus de Polonais que le Pape à mon avis. Comme lui, il est en 2D et optimisé MMX, quoi qu'il est possible que mes fiches soient un peu mélangées. En tout cas, une chose est sûre, malgré ses qualités, ce jeu sent le vieux.

Comme les mauvais vins, les bons jeux vieillissent rarement bien. C'est malheureusement la triste histoire d'Excessive Speed qui, à peine né, est déjà vieux. À l'origine, c'était Epic Megagames qui devait distribuer ce soft. À cette époque, pas si lointaine quand même - arrêtez de me regarder comme si je vous contais une histoire de l'oncle Paul ou que je vous sortais des références qui datent des Spirou des années 70.

Jusqu'en 1997 donc, deux sociétés se partageaient le marché des jeux shareware de qualité : Apogee Softaware, et Epic Megagames. C'est d'ailleurs Apogee qui a édité le fameux Death Rally, soft au principe similaire à celui d'Excessive Speed, à savoir des courses de voitures vues du dessus, où vous avez à votre disposition une panoplie d'armes pour exploser ou ralentir vos adversaires. Seulement voilà, face à la puissance financière de plus en plus importante des éditeurs de jeux, le shareware est devenu de moins en moins rentable. Même si les développeurs de ID Software - transfuge de Apogee soit dit en passant - ont connu un succès foudroyant avec Doom, eux aussi ont fini par adopter les circuits de distribution classiques. Epic a senti le vent tourner et a changé sa politique éditoriale. Fini les bons petits sharewares, place à des gros titres comme Unreal.

Faisant les frais de la nouvelle politique d'Epic, Excessive Speed est resté oublié dans les cartons pendant presqu'un an, jusqu'à son transfert récent chez Iridion Software. Avec ses 65 000 couleurs, ses circuits au design léché, ce jeu tente de faire oublier que son moteur graphique est une version améliorée de Fire Fight (jeu sorti en 96 !!!). Et pourtant, Excessive Speed reste accrocheur. 7 voitures sont disponibles, de même que 14 circuits que vous pourrez aussi parcourir à l'envers. Les courses se déroulent aussi bien dans des cités spatiales, que sous l'eau, dans la neige, sur des pistes de Formule 1, etc. Les circuits, variés et au design travaillé, bénéficient de nombreuses animations et sont intéressants.



Au départ, seuls 2 voitures et 2 circuits sont sélectionnables. Il va falloir en passer par les 5 modes de jeu solo pour avoir accès aux autres. Certaines épreuves vous permettent de débloquer de nouveaux circuits. Pour cela, il faut pour chaque circuit arriver premier dans une course simple, courir contre un ghost (malheureusement, vous n'avez pas la possibilité de créer ce ghost, mode de jeu qui manques, d'ailleurs), et boucler un tour contre la montre avec une voiture qui explose au moindre choc. Pour débloquer de nouvelles voitures, vous devez remporter des mini-championnats sur 5 circuits tirés au hasard. Enfin, il existe un dernier mode de jeu solo, le championnat normal. Pour corser le tout, une panoplie d'armes et bonus divers apparaissent sur le circuit, et vos adversaires ne se privent pas pour les utiliser. Ces adversaires peuvent être des joueurs humains (4 maximum), mais uniquement en mode écran splitté, aucune option réseau n'étant disponible.

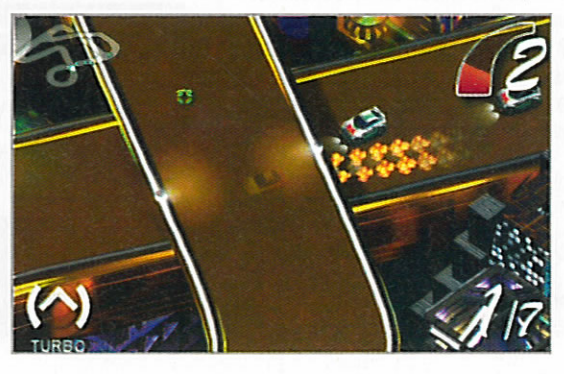
C'est dommage, ce jeu aurait sans doute fait un carton s'il était sorti il y a un an, mais là il sent quand même un peu la poussière avec son sticker « optimisé MMX » sur la boîte..

Raspa



Miam, miam !

Une panoplie d'armes et de bonus divers, histoire d'être plus rapide et plus dangereux



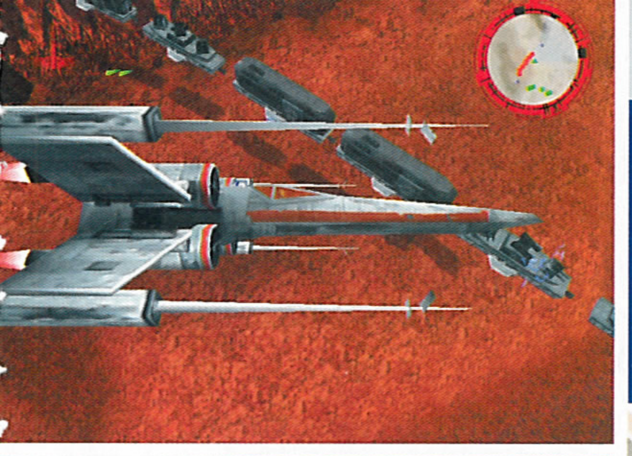


+ Fonctionne sur petite config.
+ Le design, les graphismes et une jolie 2D, 65 000 couleurs.
- Techniquement dépassé.
- Pas de mode réseau.
- La mauvaise musique techno, qui provoque des accès CD.

EN DEUX MOTS

Techniquement dépassé, Excessive Speed n'en reste pas moins un jeu amusant. Il ferait un carton en gamme budget.

TECHN. 60 | DESIGN 72 | INTÉRÊT 70









CONCOURS

Gagnez des jeux

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™



Produit et distribué par Ubi Soft.

SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 28 FÉVRIER 1999 - GAGNEZ 6 JEUX PAR SEMAINE.



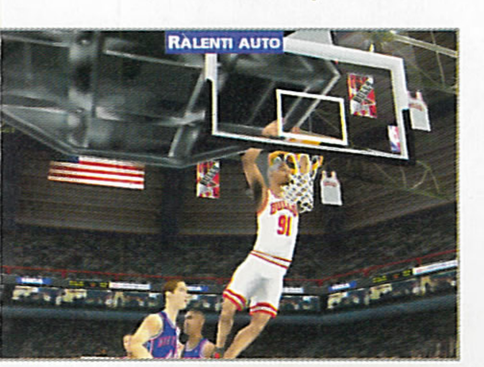
▲ *Un joli contre qui va vite retourner la situation.*

Une seule vérité émerge, après des heures de NBA 99 : on s'éclate à fond, seul et encore plus à deux, grâce à un réalisme et une richesse d'action incomparables.



NBA Live 99

Basket pour tous joueurs - PC CD-Rom



Avez-vous déjà vu des girafes jouer au basket ? Moi, jamais. Mais je sens qu'on ne devrait pas tarder à voir débarquer ces étranges bestioles sur les parquets américains. Quel autre animal est plus grand qu'une super star du basket et, surtout, ne se met jamais en grève ? Et puis je suis certaine qu'elles ne trouveraient rien à redire sur la limitation de leur salaire. Peut-être même accepteraient-elles de jouer pour une poignée de cacahuètes par jour. Ouais, mais la SPA serait capable de réclamer un pourcentage sur les entrées des matchs. Tout cela, pour vous présenter le nouveau NBA de nos amis Electronic Arts. D'abord, un gros problème se pose. Je me dois de formuler des réclamations virulentes. Le droit de grève n'existe pas pour les joueurs virtuels. C'est un scandale ! Tout le monde a le droit de faire grève, même nos amies les puces. La constitution le précise bien.

▲ *Le lancer franc utilise une méthode imparable mais qui demande de bons réflexes.*

Et une claquette

Le graphisme est impressionnant. Les joueurs sortent de l'écran. Le ballon rebondit presque sur votre clavier. Une qualité comme ça, c'est incroyable. On sent bien que, derrière, une équipe de développement maîtrise à fond toutes les capacités de la Voodoo. Reflets, joueurs en 3D, animations, tout y est parfaitement intégré. Un panier réussi, c'est aussitôt un sourire rayonnant et des applaudissements à tout rompre. Nos stars préférées ont des portraits fidèles, tatouages compris pour ceux qui en possèdent. La création de votre équipe vous permet d'intégrer celles dont le nom est sous licence (coucou Monsieur Jordan), avec toutes leurs caractéristiques. Pour le fun, vous pouvez créer votre équipe de rêve, avec des mecs au corps complètement loufoque. Le son est de la même qualité que le graphisme. La musique bien speed, les encouragements de la foule et les cris des joueurs rythment les matchs. Un effort a même été réalisé au niveau des commentaires des journalistes. Pour une fois, la version française n'en fait pas des débiles profonds. Le moteur offre une fluidité impressionnante qui se vérifie lors des engagements collectifs. Claquettes, feintes, sauts, le nombre d'actions permises reste unique. C'est excellent de voir ses petits gars dans une mêlée, sous le poteau adverse, bousculer l'autre équipe pendant qu'on arrive à toute vitesse. Hop, doublement du défenseur teigneux d'un crochet adroit. Et rehop, passe discrète arrière, à un joueur démarqué qui vous fait un appel et, ça, tout en finesse, sans ralentissement. C'est jubilatoire. Le 98 offrait aussi quelques possibilités de ce genre, mais incomparables avec celles qui existent dans la version 99. Beaucoup mieux intégrées dans le jeu, les actions sont d'un naturel inégalable. L'Intelligence Artificielle renforcée est le grand progrès du soft. Les joueurs sont omniprésents sur le terrain. Ah ! Vous vous jouiez des défenses adverses. Eh bien, c'est terminé maintenant. Quel que soit le mode de difficulté choisi, l'I.A. s'adapte parfaitement, suivant les capacités de l'équipe, pour vous donner du fil à retordre. Aux derniers niveaux (All-Star et Superstar), il devient

■ JOUABLE SUR P200 32 MO RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR EA SPORT ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 2

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	2

Les mille manières de tromper son marqueur

Tout est question de pression sur son pad et d'accélération. Alors, avant d'essayer de berner les mecs des équipes adversaires, entraînez-vous seul, pour bien prendre vos marques. Attention, chaque joueur a ses propres caractéristiques. La palette des feintes n'est donc pas la même pour tous.

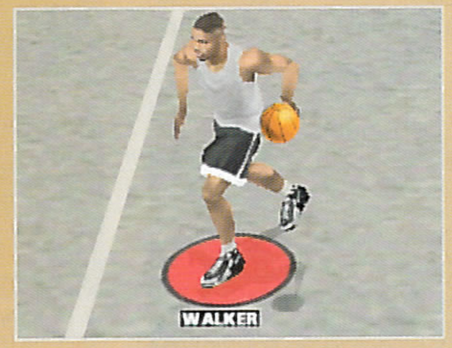


Contre un joueur trop grand, rien de mieux qu'une petite feinte, au moment de tirer.



Reculer en protégeant son ballon est un grand classique.





Le 360° est aussi de la partie.



▲ Le plus, par rapport à la console, est le mode 10 Saisons qui permet une gestion sur longue distance de ses joueurs.



même obligatoire de jouer de manière cohérente, en utilisant les multiples stratégies, pour pouvoir s'en sortir. Pour une fois, dans un jeu de basket, le changement de joueur, vers le plus proche porteur du ballon, s'effectue instantanément et logiquement. Quel plaisir !

Tactiques et dunks

L'interface est un véritable boulet. Les menus déroulant cachent les options primordiales. Mais, pendant le match, tout change. Le plaisir est immédiat pour les utilisateurs de pad, les autres auront quelques difficultés d'approche. Par contre, la gestion du ralenti, avec changements de caméra et zoom, est d'une lourdeur phénoménale. La prise en main du produit n'en est que plus difficile. Même si le mode arcade permet au débutant d'expulser toute son énergie et le mode entraînement de se familiariser avec les touches, le soft s'adresse à des connaisseurs de la série NBA ou à des passionnés. Le mode stratégie, bien caché dans les menus, leur offre ainsi une



Le mode Concours de tir permet de se mesurer aux meilleurs et aux plus rapides. C'est aussi un bon moyen de s'entraîner à faire des paniers, sans stress. ▶





▲ Et le dunk de la mort. Je suis trop géniale.

quantité impressionnante de tactiques. Mais le manque d'explications relayé par le manuel trop sommaire, le met hors de portée des débutants. Pourtant, pour vraiment s'éclater, il faut absolument l'utiliser sinon on passe à côté de 90 % de l'intérêt du jeu. De plus, il est impossible, à l'entraînement, de se perfectionner dans les passes, les blocages ou les tactiques car seul un joueur est disponible. Ce manque se fait ressentir quand, sur le terrain, vous en êtes encore à repérer l'emplacement de vos joueurs, alors que l'équipe adverse défonce votre attaque. Courage, avec un peu de ténacité, vous y arriverez. Si vous êtes un fana et avez toute la série des NBA, alors pas de problème, ce jeu est pour vous. Par contre, si vous débutez et si vous n'êtes pas un passionné, essayez un produit plus accessible. Mieux que le 98, mais encore avec des faiblesses, le 99 nous laisse espérer un 100 encore meilleur. Ah ! j'oubliais : Liberté pour les girafes !

Kika



+ L'animation des joueurs.
+ Les passes, feintes et dunks.
+ Les joueurs adverses omniprésents.
- L'interface complexe.
- Le mode entraînement.

EN DEUX MOTS

Ce 99 se révèle être un excellent produit, meilleur que le 98. Le graphisme et l'I.A., largement renforcés, en sont les responsables. Quelques manques se distinguent toutefois assez cruellement. Le mode entraînement ne sert pratiquement à rien et l'interface reste lourdingue. Mais le jeu est fun, alors on pardonne.



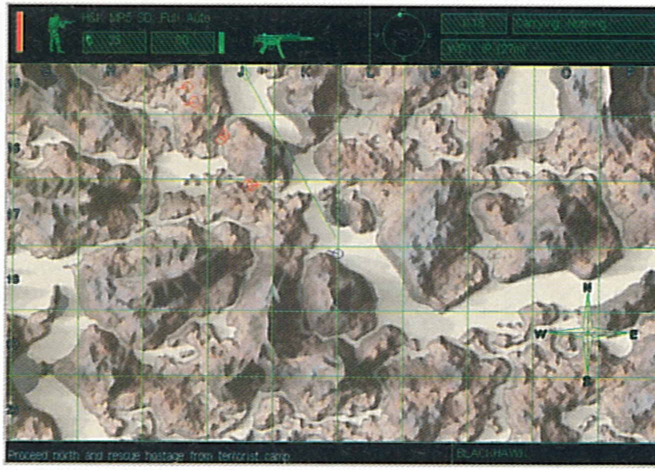
Delta Force est un jeu de commandos, encore. Mais cette fois, il nous vient de nos grands copains de Novalogic qui retournent une fois de plus à leur ancien amour, j'ai nommé le Voxel.



Delta Force

Simulation de forces spéciales pour amateurs éclairés - PC CD-Rom





▲ *La carte du GPS avec les positions des amis et des ennemis en vue, ou préalablement repérés.*

Grâce au moteur graphique Voxel et ses avantageuses possibilités, le sniping aura une part très importante dans Delta Force.

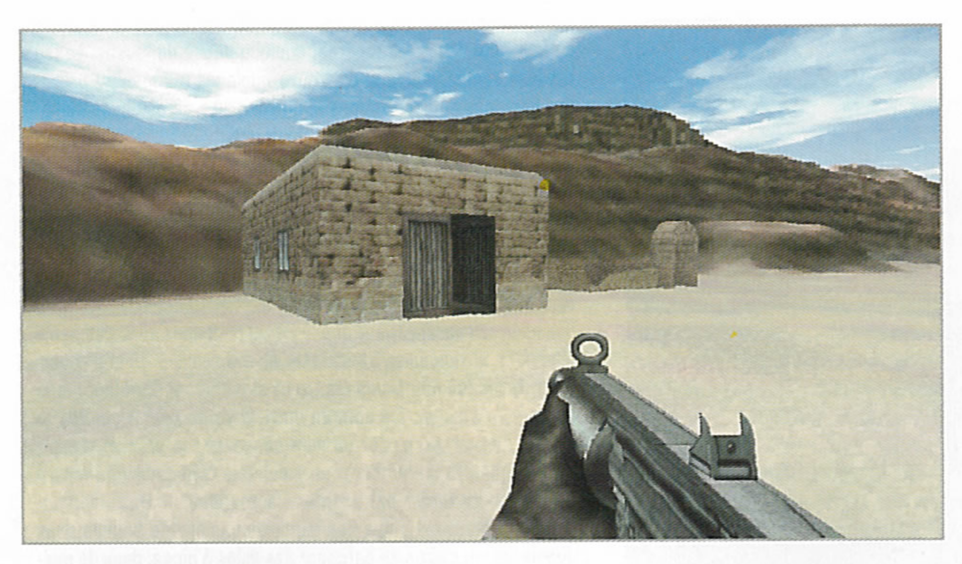
Après les Rangers de Spec Ops , les SWATs de SWAT (d'où le nom, du coup) et de Rainbow Six, voici que nous arrivent les Delta Force, unité spéciale peu connue pour d'obscures raisons. Tiens, pourquoi après la vague des simulateurs de vol de la Deuxième Guerre mondiale, les voit-on tous débarquer ainsi ? En fait, c'était une question sans objet, en plus j'ai pas vraiment la réponse, ou plutôt si : Novalogic, comme pour F22 Raptor, s'est attaché un spécialiste de l'armée pour le développement de son jeu. Cette fois-ci, le gars qui va vous jurer sur la tête de sa maman que ce titre est la « meilleure simulation super réaliste de commandos » ou encore que « jamais avant cela il n'aura autant eu la sensation de retrouver les moiteurs des jungles » se nomme Jeff Beaty. Son CV, bien garni, regorge d'affectations aux noms prestigieux tels que le FBI, la CIA, la chaîne NBC ou, plus intéressant, les Delta forces justement.

D'après lui, il a surtout conseillé les équipes de développement sur le réalisme des missions (comme le bon emplacement des hommes, des nids de mitrailleuses, ou le cheminement des sentinelles), en fonction de la configuration du terrain. Pareillement, les objectifs des missions sont soit tirés de scénarios réels, soit d'extrapolations assez bien vues.

Moteur graphique

Autant vous le dire tout de suite, depuis Comanche premier du nom, le Voxel me sort par les trous de nez et aussi par les pores, habituellement bouchés de points noirs, de mon pif. En fait, rien qu'à son évocation j'ai successivement une crise de tétanie, puis une crise de rire, puis encore de tétanie. Cette haine contre un moteur graphique - par ailleurs assez ingénieux - vient du fait qu'il permet surtout à certains développeurs d'éviter de se lancer dans la grande aventure de l'accélération 3D. « Bla-bla... vous comprenez, les élévations de pixels sont bien plus rapides a afficher que des milliers de polygones, ma bonne dame. »





Comme dans Special Ops ou Rainbow Six, dans Delta Force, on incarne un membre d'une équipe des Forces spéciales.

Jeu de commandos ?

Le principe du jeu est déjà connu, avec des titres tels que Spec Ops. On y incarne un membre d'une équipe des Forces spéciales, qui devra aller remplir de multiples objectifs sur des terrains plus ou moins inconnus. Vos seuls alliés, à part vos hommes, seront votre boussole, vos armes et votre esprit, je n'en doute pas, très affûté. Le commando de Delta Force peut se diriger à la première ou à la troisième personne ; et selon les types de missions, vous devrez détruire des objectifs, aller en reconnaissance, tuer un humain ou une caisse de bois, tendre des embuscades et j'en passe. À chacune d'elles sont assignées des waypoints prédéfinis que l'on se fera un plaisir d'éviter, car ils passent souvent au milieu de troupes ou dans une zone avec un sale angle de vue. Au choix, on pourra se la jouer Force spéciale en tuant les gens au couteau, ou encore Force très très spéciale au lance-roquettes anti-tank. Mais le top du top dans le plaisir est certainement le jeu du sniper : en effet, comme dit plus haut, le moteur a été conçu pour voir à grande distance ; du coup, on peut enfin en profiter en dégommant les troupes à deux bornes de



La chanson est connue. Reste à reconnaître deux choses : tout d'abord, Novalogic a montré sa maîtrise de l'affichage 3D avec le sublime F-16/Mig 29 ; et tout compte fait, il est plutôt agréable de se balader dans des paysages composés de 50 000 élévations visibles de la grosse colline à la crotte de rat et ceci à perte de vue. En fait, ce dernier point est certainement l'avantage le plus important du Voxel, puisque dans aucun autre jeu polygonal on a la possibilité d'afficher autant de facettes pour nous permettre de voir à très longue distance. Et comme le sniping aura une part très importante dans Delta Force, on peut comprendre l'attrait du système pour les programmeurs, qui, contrairement à ceux de Spec Ops, connaissent la valeur tactique d'un fusil à très longue portée.

Le seul bins à tout cela est qu'il faut jouer impérativement en 800*600 sous peine de retomber dans les archives de l'informatique à gros pixel. D'ailleurs, on n'aura pas trop de mal : le moteur tourne (malheureusement) à la même vitesse sur des configurations très différentes, mêmes minimales, de type P200. Explication de cette relative lenteur : le nouveau Voxel 3 cuvée 98, capable cette fois-ci d'afficher des maps en 16 millions de couleurs. Heureusement ! L'une des autres bonnes surprises est celle que nous offre la représentation des hommes : ceux-ci possèdent en effet des visages humains a contrario de ces gueules de polygones qui font notre bonheur depuis un certain temps. Même si leurs mouvements ne figurent pas parmi les plus réalistes, on se laisse parfois bluffer avec plaisir. Pour ce qui est des autres effets, on se retrouve avec le minimum syndical : explosions et balles traçantes avec leurs impacts. Par contre, l'ambiance sonore est soignée, même si on aurait voulu entendre plus de sons d'ambiance.

Delta Force

Popularisés par le film homonyme avec une excellente interprétation de Chuck Norris dans l'un de ses meilleurs rôles de composition (celui du barbu qui fait du karaté), les Delta Force font partie des unités d'élite à l'instar des Bérets verts, des Rangers, des Swats, des Seals et des contrôleurs de la RATP. Pourtant, jusqu'à maintenant on ne peut dire que les Delta Force aient gagné beaucoup de lettres de noblesse, excepté à travers leurs exploits cinématographiques. Pour exemple, en 1980, lorsque Jimmy Carter a fait appel aux Delta Force pour tenter de résoudre la crise des otages en Iran, les deux hélicoptères transportant les forces dites



spéciales se sont percutés au-dessus du désert iranien. Aussi, au même moment où la présidence américaine a essayé d'envoyer des renforts pour secourir les blessés, les Iraniens ont fait la même chose, mais avec armes et couteaux à l'appui. Résultat de l'affaire : une vingtaine de morts (officiellement) et la mise au ban de la société des Delta Force. Fort heureusement pour eux, des événements humainement tragiques leur ont donné l'occasion de se rattraper un minimum, comme pendant l'opération « Restore Hope » où ils ont pu prouver leur habilité au saut à la perche, au maniement du couteau de cuisine et au golf.

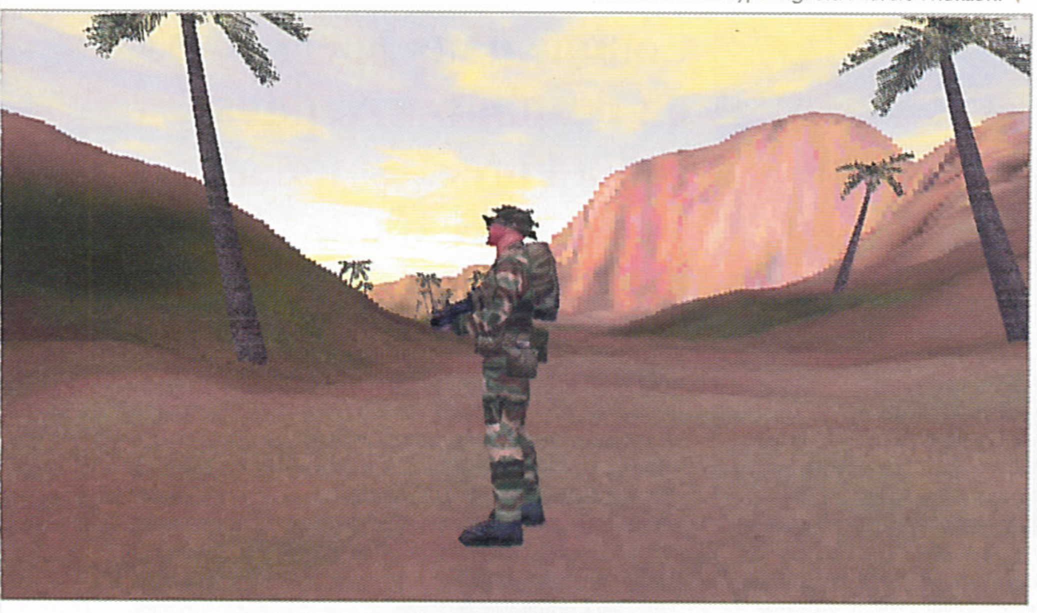


▲ Du sable, de l'ennui. Alors on snipe un palmier pour passer le temps.



▲ Deux sentinelles sont abattues à bonne distance d'un coup sûr et maîtrisé.

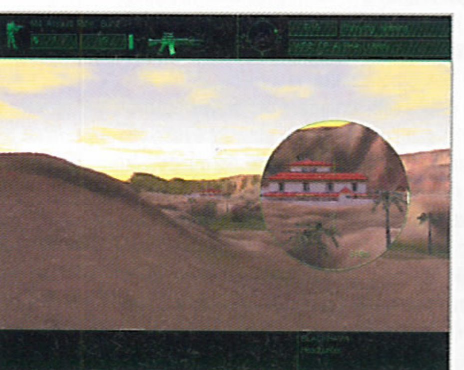
Un individu de type vigiloïde scrute l'horizon. ▼



mis à la jumelle, en sachant que ces derniers font la même chose de leur côté dès qu'ils repèrent quelque chose de louche. Le jeu est bien sympa, même si on trouve quelques foirages au niveau des déplacements de troupes et du stoïcisme de quelques camarades de jeu (dans deux mission du Pérou).

Missions campagnes

D'un point de vue géographique, nous allons balader notre équipe (en général, un binôme qui nous accompagne) dans des contrées aussi variées que le Pérou (ces gens avec des petits chapeaux si ridicules), l'Indonésie et ses temples bouddhiques, l'Uzbekistan (où fleurissent les Uzbekistanais)... et pour finir par le meilleur, la très secrète contrée du Novoya Zemkia. À ce titre, je prends sur moi de lancer un mini concours : le premier d'entre vous qui pourra me procurer un incunable Néo-Zemkien recevra de ma part en retour, par courrier électronique, un Haiku personnalisé. Toujours est-il que ces multiples champs de bataille nous donneront l'occasion de parcourir des miles à pince, dans de multiples environnements pour des missions très hétéroclites dont je salue d'ailleurs l'intérêt et la diversité.



▲ L'hacienda, un objectif traditionnellement péruvien (des basses montagnes).

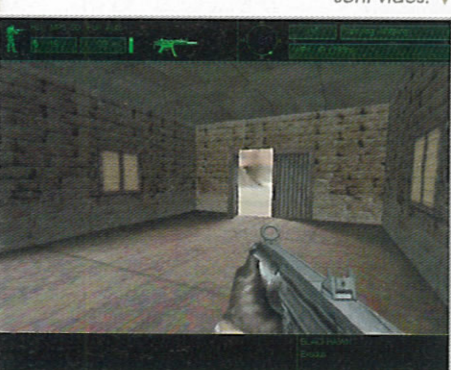
distance. Bien sûr, la chose requiert un tant soit peu d'habilité, mais après un court entraînement cela ressemble à de la chasse aux pigeons. Malheureusement, l'expérience s'arrête souvent avec la pénurie de munitions. Enfin bref, c'est là un des grands amusements de Delta Force : s'avancer en rampant ou en s'accroupissant au sommet d'une colline et tenter de repérer les enne-

Intelligence artificielle

Du côté des ennemis, les scripts de missions sont plutôt bien foutus. Les sentinelles se déplacent avec réalisme, on peut même ramper derrière elles discrétos afin de s'en débarrasser au

Pérou, Indonésie, Uzbekistan, des missions géographiquement dépaysantes.

Les bâtiments sont creux, parfois le jeu l'est aussi quand ces derniers sont vides. ▼



Les armes et matériels du parfait soldat

La plupart des armes de Delta Force ont plusieurs modes d'utilisation. Globalement, on pourrait dire que l'équipement de ces forces spéciales est un tantinet minimaliste au vu de celui avec lequel sont dotées d'autres unités comme les SEALS. Bien sûr, chaque homme, en plus des armes, aura en sa possession un couteau à découper les gens, un récepteur GPS, des grenades défensives (en pack de six) et un désignateur laser servant à aveugler les enfants, comme ça pour blaguer ou encore servant à marquer l'endroit d'une frappe chirurgicale (qui, contrairement à ce qu'on croit, consiste en réalité à détruire les hôpitaux civils). Quoi qu'il en soit, et c'est en cela une lacune, il n'est pas possible de récupérer du matériel, que ce soit sur les ennemis ou sur nos propres collègues tombés au champ d'honneur.



LAW

Arme antitank, le LAW s'emporte par pack de deux et n'est pas réutilisable. On le jette par terre avec dédain une fois qu'il a servi à détruire des bâtiments, des blindés lourds ou des groupes de gens pas blindés du tout.



MITRAILLETTE HECKLER & KOCH MP5 CALIBRE 9 MM

Arme favorite des Ninjas et des Forces spéciales, le MP5 possède dans cette version un silencieux carbone intégré qui permet de tuer des gens en silence, puisque l'armée est « la grande muette ». Il possède des chargeurs de 30 coups et constitue une arme de courte portée qui peut tirer en coup par coup.



PISTOLET «OPÉRATION SPÉCIALES» 45 MM

Arme de poing standard des commandos. Doté d'un magasin de 7 coups, ce pistolet est à la fois précis et bruyant.

CARABINE M4 CALIBRE 5.56 MM

Version « commando » du très performant M16, le M4 intègre aussi le lance-grenades M203 de 40 mm. C'est l'arme d'assaut standard des Delta Force, et il tire soit au coup par coup, soit en rafales de 3 balles. Il possède aussi une lunette de grossissement x4 et un magasin de 30 balles.



MITRAILLEUSE LÉGÈRE M249 SAW CALIBRE 5.56 MM

De son vrai non Minimi de Henstral (Belgique), fabriqué sous licence aux Etats-Unis, voilà l'arme idéale pour les tirs d'interdiction, et ce même à longue portée. Son « faible » poids lui permet d'être utilisé sans trépied à la Stallone. Elle possède une capacité de 200 coups et est utilisable en rafales prolongées pour faucher une troupe ennemie dans son entier.



FUSIL DE TIREUR D'ÉLITE LÉGER BARRETT CALIBRE 12.7 MM

Version surpuissante du fusil de sniper basique, le Barett peut tirer des coups de très forte puissance et avec une grande précision à une distance de plus de 2,5 kilomètres. Son calibre, extraordinaire pour une arme de ce genre, lui permet de sniper des cibles telles que des véhicules bien protégés.



FUSIL DE TIREUR D'ÉLITE REMINGTON M40A1 7.62 MM

Doté d'une lunette d'un grossissement de x8 d'une portée extraordinaire, il permet d'éliminer les ennemis un par un à très longue distance. Son chargeur de cinq coups seulement lui interdit toute utilisation efficace lors d'un combat rapproché.



PISTOLET .22 MM

Arme avec silencieux intégré possédant une très grande précision à courte portée pour les opérations demandant la plus grande discrétion. Possède des chargeurs de 9 coups.

■ JOUABLE SUR **P200 64 MO DE RAM** ■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ DÉVELOPPEUR **NOVALOGIC**
■ TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	32 JOUEURS
MODEM DIRECT	2 JOUEURS
INTERNET SERVEUR	NOVAWORLD 32 JOUEURS



▲ Entre deux courses, rien ne vaut un petit mouvement de smurf avec une balle dans le ventre.

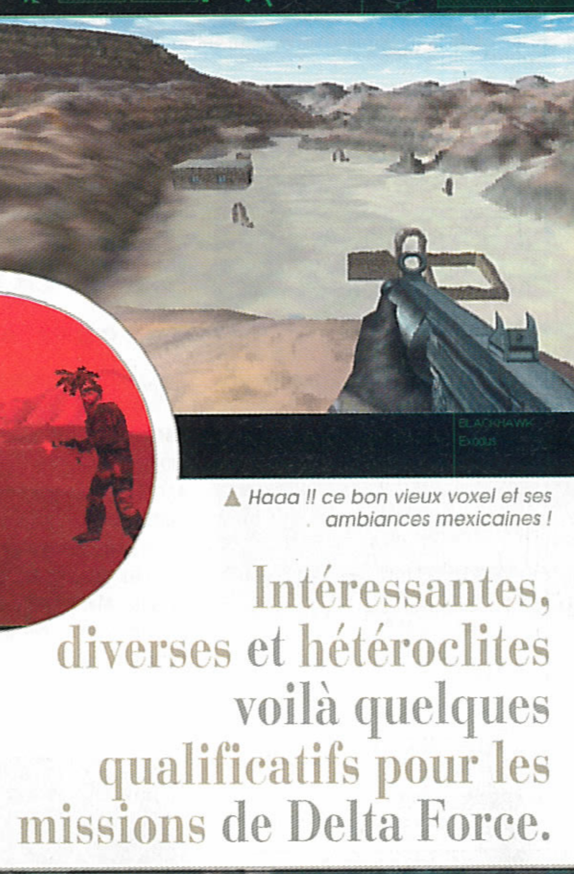
couteau. Lorsqu'elles entendent un bruit ou lorsqu'elles voient des tirs de traçantes, elles tentent de se diriger vers une direction approximative ou encore de faire feu dans une large zone autour de vous. Malheureusement, certains des protagonistes n'hésiteront pas à ne rien faire lorsque vous les mettrez en joue, à deux mètres ; ce qui vous laissera donc le choix de : 1. les tuer, ou 2. : les tuer aussi. Une option pour le moins curieuse.

Jeu en réseau

Comme d'habitude, Novalogic nous sort un jeu au mode solo de bonne qualité et ajoute, sans supplément de prix (sauf l'habituel racket de France Telecom), un mode Réseau très très sympathique. Enfin bon, cette fois pas question de s'affronter a plus de 100, comme cela était le cas avec F-16/Mig-29 ou F-22 Raptor. On se contentera de se foutre sur la tronche à 32. Bien entendu, avec ce nombre de joueurs, un 56 000 bauds en pleine journée et une connexion sur un serveur Novalogic aux États-Unis, on pourra jouer sans lags et avec très peu de désynchros à un type de partie rappelant étrangement celles de Rainbow Six. À la différence minime que, ici, on tire de très très loin et que ramper représente plus qu'une manière de vivre : celle de survivre. On s'affronte donc dans des giga-parties de Deathmatch ou en Capture the flag sans s'ennuyer pendant des jours.

Une fois de plus, comme les autres titres de ce développeur, le mode Réseau captive, même si l'environnement n'est pas à la hauteur de son dernier titre. Enfin ne pinaillons pas, pour ceux qui ont apprécié Rainbow Six en multiplayer, le mode Réseau de Delta Force est une bonne raison en soit d'acquérir le jeu.

Bob Arctor



▲ Haaa !! ce bon vieux voxel et ses ambiances mexicaines !

Intéressantes, diverses et hétéroclites voilà quelques qualificatifs pour les missions de Delta Force.

Join the army

Sur l'écran de démarrage de Delta Force se trouve un bouton (dans le jeu américain) : Go Army. Si vous avez votre connexion Internet ouverte et que vous appuyez dessus, vous allez tomber sur la page de recrutement de l'armée des États-Unis. Eh oui, rien que ça. Une fois de plus, Novalogic pousse l'interactivité encore un cran plus loin en permettant à tous les joueurs d'âge adulte, en pleine possession de leurs moyens, d'entamer une belle carrière militaire au lieu de se faire chier à bousiller leur belle jeunesse en jouant à des jeux vidéo. La surprise était bien rigolote, mais on se demande ce que l'on pourra bien trouver dans la version française : un lien sur la page du SIRPA ou d'un BSN quelconque ? Enfin bon, moi j'vous dis : n'allez pas signer n'importe quoi (NDRC : et je rajoute beurk beur beurk. Tuer des pixels oui, des gens non).





▲ Un briefing dans toute sa splendeur de clarté martiale.



▲ Rien à faire pour descendre ce blackhawk.

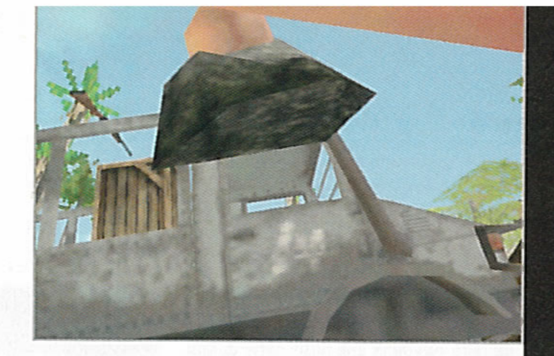
- \+ Le thème, **la diversité et** la nature des missions.
- \+ **La guerre à la « Serbe »**, en snipant.
- \+ Le choix du moteur graphique, **assez bien vu.**
- − **Le choix du moteur graphique,** plutôt mal vu.
- − **Certaines** carences dans l'IA.

EN DEUX MOTS

Malgré un choix de moteur graphique un peu rétrograde, on se fait très bien à cet environnement qui nous permet de sniper d'une facon réaliste. Les amateurs de ce genre de jeux seront comblés, spécialement pour le jeu en réseau, digne des autres titres de Novalogic.



Tests Bref



Trespasser

Aventure/action pour cornacs alcooliques - PC CD-Rom

Derrière l'infâme bouillie qu'est ce jeu, on devine la louable ambition de révolutionner le genre qu'est l'aventure (il en a bien besoin). Contribution historique de Dreamworks au grand édifice du jeu vidéo : la main molle. C'est cette même main qui, dans les Doom-like, ne sert qu'à tenir l'arme et rend plus réaliste la vue subjective. Ici, cette main est un organe préhensible par lequel passe toute l'interactivité du jeu. Et là, le hic : la main molle est une grotesque trompe d'éléphant rose emmanchée d'un gant Mapa. Et ça ne marche pas du tout. La manier nous met dans la peau d'un manchot qui s'est démis l'épaule. C'est dommage, car le scénario est étonnement intéressant, et le graphisme relativement réussi. Mais impossible de passer outre la main molle qui gâche tout et autour de laquelle tout le jeu est construit.

monsieur pomme de terre



TECHN. 50 DESIGN 70 INTÉRÊT 60

JOUABLE SUR P300 + CARTE 3D OU P400 SANS CARTE
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR DREAMWORKS ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1



Football manager édition 98-99

Manager de foot - PC CD-Rom

Parmi les simulateurs de gestion du bétail à crampons, Football Manager 98 est jusqu'à présent le meilleur choix : base de donnée correcte, simulation des matchs plaisante, et contrôle des moindres aspects financiers, le tout servi par une interface agréable. Il s'agit ici de la mise à jour 1999 de ce jeu : aucun changement dans le moteur (dommage, le graphisme date un peu), le jeu reste le même mais la base de données a été modifiée en fonction des effectifs 99 et enrichie par l'addition des clubs hollandais. Football Manager 98-99 existe en version complète (299 F) ou en version mise à jour (99F). On ne m'ôtera pas de l'idée que pour mettre à jour les effectifs et ajouter quelques clubs, un patch suffisait. Ce n'est d'ailleurs rien de plus. Un rien payant.

Ivan Le Fou

JOUABLE SUR P133 32 MO RAM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR IMPRESSIONS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 8



TECHN. 55 DESIGN 60 INTÉRÊT 79

Tellurian Defence

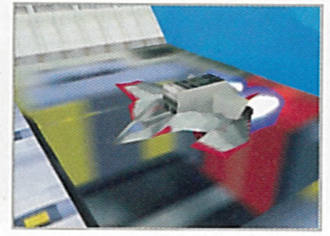
Combats aériens pour tous joueurs PC CD-Rom

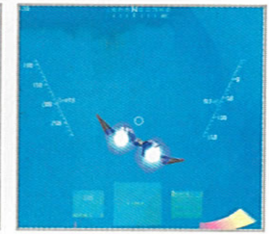
Voilà des développeurs qui ont tout compris aux jeux de simulation spatiale. Déplacement des vaisseaux en utilisant le système de roulis, il n'y a aucun reproche à leur faire, c'est vraiment impeccable pour ce type de produit. Le seul problème, c'est qu'il n'y a aucun combat spatial. Les affrontements humains, aliens, s'effectuent sur notre bonne vieille Terre. La direction des vaisseaux s'en trouve un peu faussée. À part donner la nausée et réussir à se crasher en moins de deux, on voit mal quel est l'avantage de l'utilisation de ce principe. Le résultat est un vaisseau difficilement maniable. Le graphisme fait la paire. 3D bien entendu, il est vraiment mauvais. Il suffit de voir la gueule de son vaisseau pour s'en persuader. Quand on sait que celui-ci peut aussi bien voler dans les airs qu'avancer sous l'eau sans aucune différence de vitesse, on comprend que ce jeu se classe dans les grands nanars. Alors à part si vous voulez vous rendre malade afin d'avoir une bonne excuse de ne pas aller au boulot, évitez ce jeu.

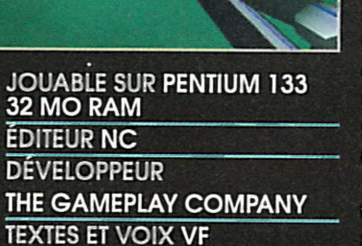
Kika

JOUABLE SUR P200 32 MO RAM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 8

TECHN. 29 DESIGN 31 INTÉRÊT 12







NFK

Sale blague PC CD-Rom

Natural Fawn Killer est un jeu de cons, un peu comme la chasse mais plus cyber. Oserais-je le taxer de cybercon ? Soyons fous, j'ose : c'est un jeu cybercon. En même temps, c'est assez réjouissant de voir finalement à quoi le concentré de technologie qui trône sur mon bureau sert parfois. Ou sert tout court ? Qu'importe. Tout ça pour dire que cette mauvaise blague change de l'ordinaire du joueur, parce que décapiter Bambi à la Gatling est un plaisir rare. Plus précisément, entendez par là que l'on y trouve rarement du plaisir ; passés les premiers soubressauts, on n'a pas envie de recommencer, même si le graphisme rondouillard simili " Haine 64 " est plutôt rafraîchissant. Bon, c'est sûr, il y a aussi le fusil à lunette pour les lapins mais là aussi, on se lasse vite. Une cigogne malade à l'arrêt je dis pas, mais un lapin qui bouge tout le temps, enfin, qui bougeotte souvent, pfft. Tenez, même le lance-grenades procure un sentiment d'extrême vacuité, et ce n'est pas le mode 3Dfx qui me fera changer d'avis. En fait, ce jeu vaut plus par les réactions qu'il va susciter chez les non-joueurs que par l'hypothétique plaisir qu'on pourrait en tirer. Bah, voilà un excellent freeware. Ooops, c'est pas un freeware ? Oooh ben…

Moulinex

JOUABLE SUR PENTIUM 133 32 MO RAM
ÉDITEUR NC
DÉVELOPPEUR THE GAMEPLAY COMPANY
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

TECHN. 50 DESIGN 60 INTÉRÊT 0 ou 100

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Et voilà ! Noël étant passé, les éditeurs recommencent à sortir des jeux en petits prix. La première fournée est encore un peu timide, mais on est sur la bonne voie, je le sens. D'ailleurs, je me demande si je vais avoir assez d'une seule page, moi, à terme. Non Moulinex, je ne suis pas en train de te réclamer des pages en plus. Mais je viens d'apprendre que les ventes « budget « ont représenté 30 % du total des ventes de CD-Rom sur l'année 1998. Tu te rends compte ? C'est incroyable ! Comment ça, si c'est en nombre de CD ou en chiffre d'affaires ? Ben, j'en sais rien du tout, moi.

Ah voilà, c'est bien ça les chefs : jamais contents. Tu leur communiques une info super-intéressante et eux, ils t'en demandent encore plus. Toujours plus. Mais je ne renoncerai pas pour si peu. Tiens, je vais même vous faire profiter de mes expériences personnelles – rien de sexuel, rêvez pas. L'autre jour, en faisant le plein chez Esso, j'ai découvert une opération CD-Rom. Un plein + 30 francs, et hop ! Vous repartez avec Screamer. C'est-y pas cool ? Malheureusement, le pompiste ne savait pas combien de temps allait durer cette opération. Du coup, il se peut qu'elle ne soit plus en cours à la sortie du magazine... Manque de précision dans l'info. Oups. Pourvu que Moulinex ne râle pas trop...

BUDGET

PAR WANDA

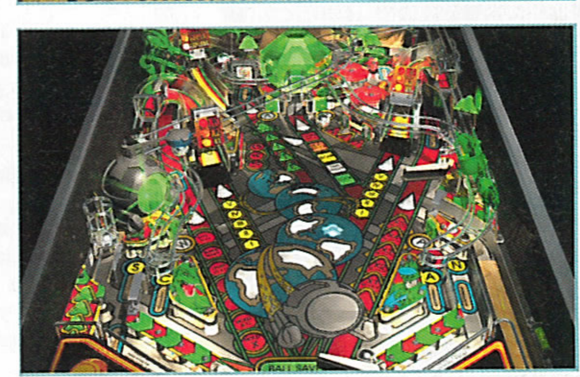


GAMME REPLAY

G.T. INTERACTIVE, 129 F

Non, la gamme Replay ne nous fait pas le coup de l'inflation des prix. Fin janvier, GT lance une série de packs de deux jeux, en reprenant des titres déjà sortis dans la même gamme, mais à 99 F chacun. Parmi ceux-ci, quelques duos se détachent du lot, comme Carmageddon + Death Rally (jeux de 'oitures, tous les deux excellents si vous aimez le genre arcade - Joy n° 4 et 77), Imperium Galactica + Deadlock (stratégie - Joy n° 84 et 74), Pro Pinball Timeshock! + Puzzle Bubble (Iansolo a insisté pour que je les mentionne, tant il a aimé Timeshock - Joy n° 84 et 82) et enfin, mais dans une moindre mesure, Oddworld : l'Odyssée d'Abe + le Trésor des Toltèques (Abe est un très bon jeu d'aventure orienté action, mais Toltèques est vraiment trop simple, limite débutants - Joy n° 89 et 69).







PANDEMONIUM 2

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 166 + CARTE 3DFX

Je m'en veux un peu de moins vous parler de l'Odyssée d'Abe, ou surtout de Carmageddon et de Death Rally, que de Pandemonium 2... Mais bon, c'est la première fois qu'il sort en petit prix, lui. Bref, si l'histoire n'est pas d'un intérêt à toute épreuve, le plaisir du bon jeu de plate-forme est là : joli graphisme tout plein de couleurs fluo, mouvements de caméra super-fluides, bonus en forme de pièces en chocolat à ramasser, streums débiles sur lesquels il faut sauter, et options diverses à choper pour bénéficier de pouvoirs spéciaux. Les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas, et on peut changer de perso entre chacun d'eux – chaque perso ayant ses particularités propres. Du tout bon venu de chez nos amis de la console. (Joy n° 92)

BATTLEGROUND ARDENNES, BATTLEGROUND WATERLOO, CIVIL WAR

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 133

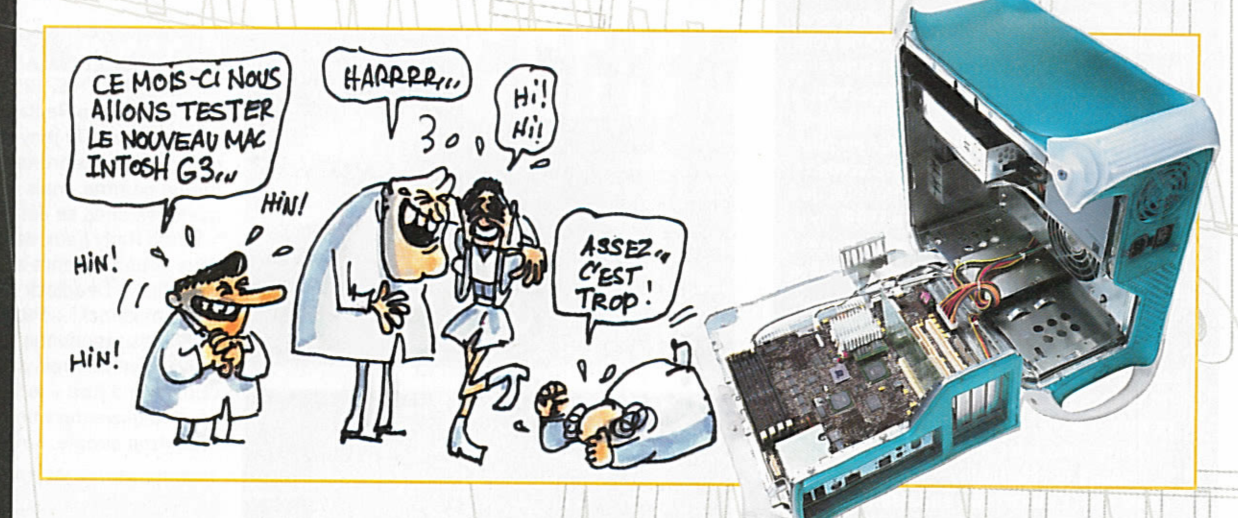
Ce tripack de jeux Empire est de loin le meilleur pack de wargames qui nous ait jamais été proposé. Est-il encore besoin de rappeler la qualité du moteur des Battleground, développé par Talonsoft ? Seconde Guerre Mondiale, campagne napoléonienne et guerre de Sécession : le décor est posé. Et pour chacun de ces trois environnements, vous retrouverez une reconstitution historique scrupuleuse, un moteur de combat excellent, la prise en compte des reliefs, et des unités simples et claires. Bob rentrerait dans un tas de détails tous plus passionnants les uns que les autres, mais je ne suis malheureusement pas lui. Et puis j'ai pas la place. (Joy n° 69 et 61)



PAR STÉPHANE QUENTIN

Un iMac pour jouer ?

Depuis que nous avons éradiqué le Macintosh de la rédac de Joystick - et j'avoue y avoir plus que largement contribué - celui-ci semblait bien parti pour ne plus oser sortir de la salle de la maquette (un bastion imprenable du Mac). Décembre 98 : premier sursaut de la bête que l'on croyait morte. Le iMac (prononcer aïe mac !) pointe son nez, tout droit sorti de l'imagination des designers de chez Apple. Malheureusement, côté technique, il laisse à désirer : ses performances pour les jeux sont pour le moins limitées. Février 99 : Apple lance une nouvelle gamme de Power Macintosh G3 (Yosemite) un peu mieux fournie et un Mac refait son apparition à la rédac de Joy... Histoire d'une journée pas comme les autres.

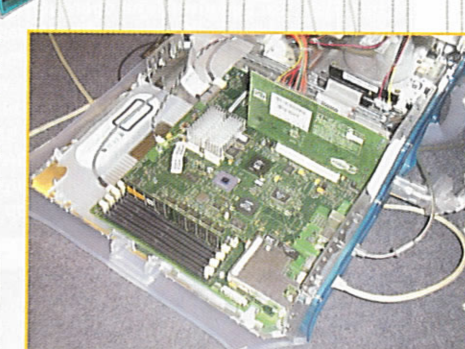


Joystick-land, mardi 12 janvier 1999, bureau 404 :
11h45 AM : 2 cartons arrivent à la rédaction, propulsés par le coursier personnel de Steve Jobs.
11h46 AM : Un ordi au design tout droit sorti de Cosmos 99 trône à côté de mon PC taiwanais.
11h47 AM : Environ 50 personnes sont dans mon bureau (15 m2 et une fenêtre), de la secrétaire au directeur des rédactions, en passant par toute la horde des maquettistes surexcités. Morceaux choisis :
« On dirait une glacière des années 70. » (Fishbone)
« Mon Dieu que c'est laid ! » (Casque Noir)
« Whaaoo ! T'as vu le tripède ? » (Greg, un mec de Joypad)
« Whaaoo ! » (un maquettiste)
« Arrghh » (monsieur pomme de terre)

Tous, sans exception, ont tenu à toucher la « chose » et certains sont même repartis avec la ferme intention d'acheter ce micro qui ne passe pas inaperçu, sans même savoir ce qu'il valait. Comme quoi, les goûts et les couleurs pastel, ça ne se discute pas !

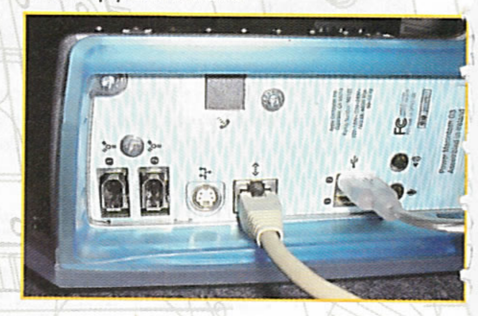
Un ventre bien rempli

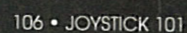
La machine qu'Apple nous a prêtée est équipée d'un processeur PowerPC à 300 MHz (également disponible en 350 et 400 MHz) avec 64 Ko de mémoire cache de niveau 1. Le processeur est monté sur un support amovible et peut donc être facilement changé.
La cache de niveau 2 est de 512 Ko (disponible également en 1 Mo) et fonctionne à la moitié de la fréquence d'horloge processeur (150, 175 ou 200 MHz). Le bus système est à 100 MHz (tiens, ça me rappelle quelque chose !) et 64 Mo de DIMM PC 100 (eh oui, la même que nos PC à nous qu'on a) trouvent leur place sur l'un des quatre slots disponibles.
Un disque dur de 6 Go en IDE Ultra DMA tourne à 5 400 tours/minute. Les hauts de gamme disposent d'un disque de 9 Go en Ultra2LVI. Si le lecteur CD est un 24X, en revanche, il n'y a plus de lecteur de disquettes. Mais un lecteur Zip peut être installé en externe sur l'un des 2 bus USB.
Les nouveaux G3 sont également équipés en standard de 2 bus FireWire (IE 1394) qui permettent la connexion de caméscopes ou de magnétoscopes DV (Digital Vidéo). À titre de comparaison, sur PC, il faut une carte très onéreuse (une Miro DV 300, par exemple, qui vaut environ 6 000 francs). La présence d'un connecteur Ethernet 10/100 Base-T destinerait la machine,



La rage 128 16 Mo trône fièrement sur un bus PCI à 66 MHz. L'ouverture du boîtier est une pure merveille. L'accès aux composants est parfait. Prix annoncé : 15 600 F TTC

À gauche, les 2 connecteurs FireWire en standard (400 mo/s !). Seuls les nouveaux PC Sony en sont équipés en standard.








Unreal : un des rares moteurs 3D performants sur Mac.

selon Apple, au monde professionnel. Bah non, pas seulement : il y a aussi les jeux en réseau. La partie d'Half-Life (pas de portage Mac prévu, malheureusement) qui se déroule depuis 3 heures derrière moi, pendant que j'écris ce texte, me le rappelle sournoisement. Les bus d'extension sont au nombre de 3, au format 64 bits/33 MHz, et la carte vidéo est sur un bus PCI à 66 MHz. Justement, parlons-en de cette carte vidéo. Nous avons enfin découvert pourquoi la carte ATI 128 n'est toujours pas disponible pour nos bon vieux PC ! Au cours du mois de décembre, ATI a vendu à Apple la bagatelle d'un million d'exemplaires de son nouveau chip graphique ! Ce qui reste étant réparti chez les grands constructeurs (Packard Bell, HP, etc.), cela explique pourquoi on attend toujours les Rage 128 en version boîte. Mais le plus étonnant est tout de même l'originalité du boîtier qui s'ouvre même machine allumée et donne accès super-aisément à tous les composants. Les fabricants de PC devraient s'en inspirer...

La guerre des cartes 3D, en version pomme

La Rage 128 embarque 16 Mo de SDRAM et permet de profiter du mode 32 bits pour l'accélération 3D et des derniers raffinements en matière d'effets visuels. Le Mac dispose également de 3 API (Librairies de programmation) 3D : QuickDraw 3D RAVE (le Direct3D du Macintosh), OpenGL (la librairie standard du monde 3D professionnel, enfin portée sur Mac) et le Glide de 3Dfx. Jusqu'à présent, pour pouvoir jouer correctement sur Mac, il valait mieux disposer d'une 3Dfx. Avec le Rage 128, il dispose maintenant d'une carte 3D de dernière génération qui permettra aux développeurs de porter simplement leurs jeux sur le Mac. En termes de performance, seul Unreal permet de comparer le frame rate. Sur le G3 300 MHz, Unreal en mode 1024x768x32 tourne à environ 28 fps et, sur un Pentium II 450 MHz et Riva TnT (version 2.20 sous Direct 3D), il tourne à 32 fps. Pour Unreal, les 2 machines sont donc à peu près équivalentes.

Des nouveaux jeux ?

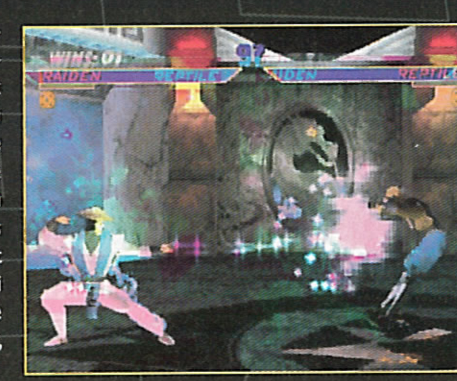
Le succès du Mac, en tant que véritable plate-forme de jeux, ne se joue pas simplement sur le hardware, mais sur le nombre de jeux et sur leur date de disponibilité, l'idéal étant qu'ils sortent en même temps que la version PC. Ainsi, John Carmack a annoncé, lors du Mac World Expo de San Francisco, le 5 janvier dernier, la sortie de Quake 3 : Arena au même moment sur les plates-formes PC, Mac et Linux.

De nombreux autres titres sont annoncés ou déjà disponibles, parmi lesquels :
Activision : Battlezone, Heretic 2, SIN, Zork Grand Inquisitor, Civilisation II Call to Power.
Blizzard Entertainment : Starcraft
Bungie Software : Myth 2, ONI
Electronic Arts/Maxis : Sim City 3000
Gathering of Developers : Railroad Tycoon II, Fly!
GT Interactive/MacSoft : Dark Vengeance
Id Software : Quake 3: Arena, Quake II
LogicWare : Interstate '76, Jazz Jackrabbit 2
Microprose/MacSoft : Falcon 4, Klingon Honor Guard
Microsoft/MacSoft : Age of Empires
Mindscape : Creatures 2, Imperialism II
Red Storm Entertainment/MacSoft : Tom Clancy's Rainbow Six
Sierra Software : Quest for Glory 5

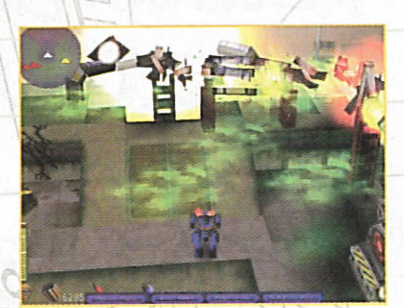
On constate que la majorité des produits 3D tourne essentiellement autour de deux moteurs : celui de Quake (II et III) et celui d'Unreal. Même si, pour les joueurs fanas de Mac (n'est-ce pas Fraggle ?), c'est la révolution de voir autant de titre de jeux, pour les joueurs PC, pas de quoi s'affoler. Le Mac ne devient pas la plate-forme de jeux de référence du jour au lendemain.

Au final, la bonne nouvelle, pour les joueurs utilisateurs de Mac, c'est qu'ils ont de nouveau un hardware performant et cohérent pour le jeu et qu'ils disposeront, en 1999, d'un choix de jeux plus consistant et au même niveau que leur homologue PC. Cela dit, prudence : dans le domaine des jeux, ce ne serait pas la première fois que des annonces de développement sur Macintosh resteraient lettre morte...

Un émulateur PlayStation sur Mac !



Un émulateur PlayStation est également disponible sur les G3. Développé par la société Connectix (www.connectix.com), plus connu pour son Virtual PC, le Virtual Game Station permet à des G3 avec un syteme 8.5 (bridé pour l'instant à la version US) de profiter vraiment de certains titres de la PlayStation. Le résultat est étonnant. Sony n'a pas encore réagi officiellement mais il est évident que l'on va assister soit à un combat sanglant, soit à un accord historique.


LAPD Future Cop, un jeu accéléré RAVE profite des hautes résolutions grâce au 16 Mo de la Rage 128.


Myth II de Bungie software : Myth I accéléré Glide, le II sera Rave et Glide.





PAR STÉPHANE QUENTIN

25 % de performances en plus pour 0 franc ! voilà donc ce que nous propose AsusTek avec sa Riva TnT : La V3400-TnT.

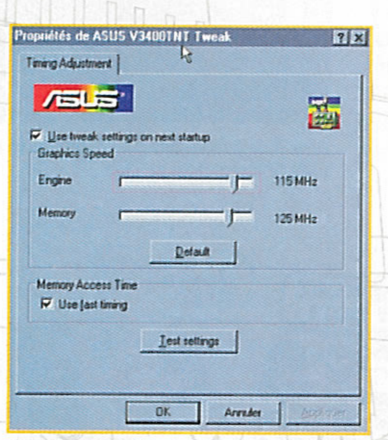
Pour quelques images de plus

Carte 3D et overclocking

...CE BRICOLAGE RÉALISÉ AVEC UN VIEUX RADIATEUR ET UN SIMPLE VENTILATEUR ROTATIF VOUS PERMETTRA D'UTILISER SANS PROBLÈME UN SYSTÈME TOP OVERCLOCKER !

...DÉTAIL AMUSANT, DAVID GILMORE DES "PINK FLOYD" UTILISE LE MÊME SYSTÈME POUR REFROIDIR SON PEDAL STEEL.

La V-3400 TNT/TV et son radiateur/ventilateur.

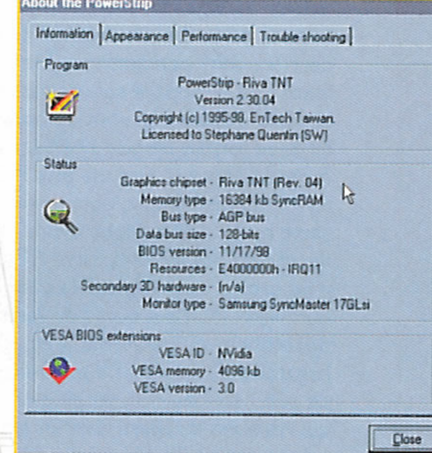


Le tweaker que l'on vous a mis sur le CD vous permet d'overclocker le core jusqu'à 120 MHz (à vos risques et périls).

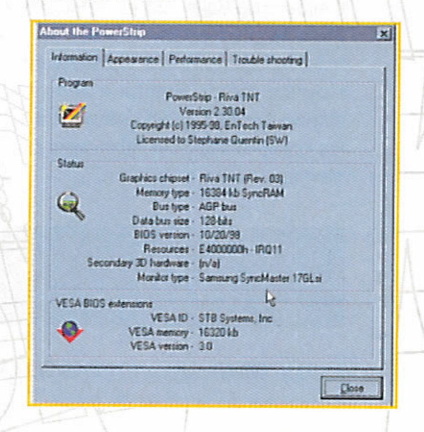
La fréquence des CPU n'arrête pas de monter en flèche, et beaucoup d'entre nous connaissent bien les bonnes vieilles techniques d'overclocking qui permettent à certains processeurs, avec un bon refroidissement, de monter en fréquence. En termes de CPU, les deux meilleurs exemples sont le Celeron 300 A qui atteint parfois la fréquence de 450 MHz, ainsi que le Pentium II 300 MHz série SL2W8 qui atteint également la fréquence de 450 MHz voir même 504 MHz. La raison essentielle de ces possibilités est l'amélioration constante des produits tout au long de leur cycle de vie. Ainsi un processeur à 300 MHz, de sa naissance à sa disparition, va subir des modifications pour corriger des bugs et verra son core (cœur du processeur) évoluer. C'est pour cela qu'il existe des numéros de core qui indiquent le révision du processeur, à l'instar des bios de cartes mère. Les mêmes lois s'appliquent aux cartes 3D. Et c'est AsusTek (mieux connu pour ses cartes mère) qui a mis le feu aux poudres avec sa V3400-TNT. Revue de détails...

Chauffe Marcel !

À la base, la puce fabriquée par nVidia (Riva TnT) devait fonctionner à 120 MHz, mais quelle ne fut notre surprise, à sa sortie, de voir le processeur tourner à 90 MHz, voire 95 MHz, pour la Diamond Viper 550. Effectivement, nVidia avait eu des problèmes de fabrication qui faisaient chauffer la puce, surtout en technologie 0.35m.
La révision 0.3 du nVidia TnT est donc la puce qui équipe toutes les TnT sorties (STB Velocity 4400, Creative Labs Graphics Blaster Riva TnT, Diamond Viper V550). Néanmoins, AsusTek vient de mettre sur le marché sa V3400-TnT équipée de la révision 0.4, et surtout, contrairement à toutes les autres, d'un superbe ventilateur monté sur un radiateur. Voilà donc, à la base, une bonne Riva TnT qui fonctionne à la fréquence par défaut de 90 MHz pour le core et 110 MHz pour la mémoire.



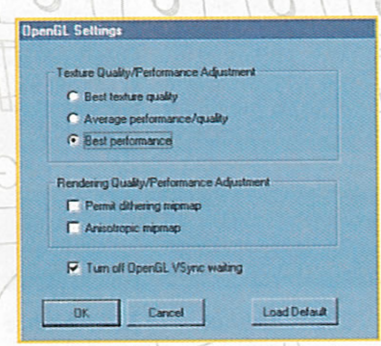
PowerSrip nous permet de lire la révision du core.



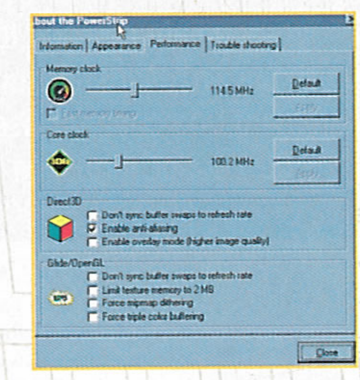
Mais là où ça fait mal pour les autres compétiteurs, c'est qu'elle peut monter à la fréquence de 115 MHz pour le core et 125 MHz pour la mémoire avec un gain pouvant aller jusqu'à 35 % de vitesse supplémentaire. En fait, voilà donc la véritable TnT, comme annoncée à l'E3 de l'été dernier, et qui préfigure la future TnT II en technologie 0.25m qui devrait fonctionner à des fréquences encore plus élevées.
« Mais comment ça marche, l'overclocking d'une carte 3D ? » (Michel Chevalet, 1982)
Eh bien, c'est tout simple, il suffit d'avoir l'utilitaire adéquat. Dans l'absolu, toute carte vidéo est overclockable mais les deux principaux problèmes sont le refroidissement du processeur et la qualité de la mémoire vidéo. Vous pourrez, grâce à Joystick, vous essayer à ce passe-temps sur votre carte grâce à l'utilitaire (tweaker) Power Strip fourni sur le CD n° 101 en version de démonstration. Attention, toutefois ! Trop overclocker rend le système très instable, et c'est à vous de déterminer les limites à ne pas dépasser en fonction de votre environnement car vous pourriez endommager le processeur graphique à cause de la chaleur. Pour le refroidir, vous pouvez utiliser un ventilateur de 486 ou Pentium classique en le vissant sur le radiateur du processeur graphique. Pour les nerds, voici une adresse où l'on peut trouver de quoi rafraîchir à peu près n'importe quoi :
www.computernerd.com
On peut également ajouter de la pâte thermique entre le radiateur et la puce graphique pour améliorer le refroidissement.
La mémoire vidéo peut également être overclockée ; cependant, les types de mémoire disponibles à l'heure actuelle fonctionnent à une vitesse maximum théorique de 133 MHz (8 nanosecondes) et le gain en vitesse est plus faible que d'overclocker le processeur ou core. Pour ceux qui disposent déjà d'une TnT, nous avons également mis sur le CD le tweaker d'AsusTek (non fourni dans la boîte), qui permet pour les bienheureux de monter le core jusqu'à 120 MHz.

La meilleure TnT du monde !

Ainsi AsusTek, en sortant son produit après les autres, a bénéficié de temps pour optimiser sa carte. Il est bien évident qu'il vaut mieux utiliser, à l'instar des Voodoo II, les drivers de référence de nVidia pour obtenir les meilleures performances. Ainsi overclockée en 115/125 MHz, la carte reste définitivement la plus rapide dans les résolutions inférieures au 1024x768. La différence avec l'ATI 128 est le mode 1024x768x32 bits, qui reste inexploitable sur la TnT tant sous Direct3D que sous OpenGL. La comparaison avec la STB 4400 penche rapidement en faveur de la Asus, puisque la STB plante au-dessus d'un overclocking de 105/120 MHz, comme la Diamond Viper 550 ou la Creative Labs 3D Blaster.
Au final, Asus nous propose la meilleure carte au monde à base de TnT (grâce à ces capacités d'overclocking et par l'utilisation de la dernière révision du chipset) et devient un acteur important dans le domaine de la fabrication des cartes 3D.

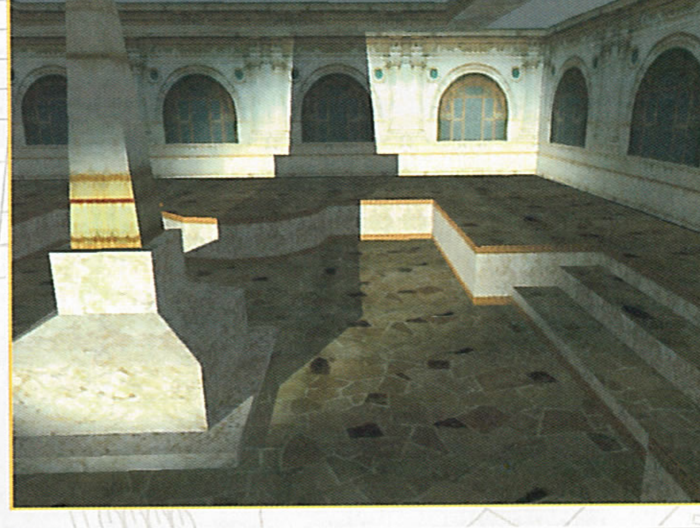


Les réglages proposés par les drivers d'AsusTek.

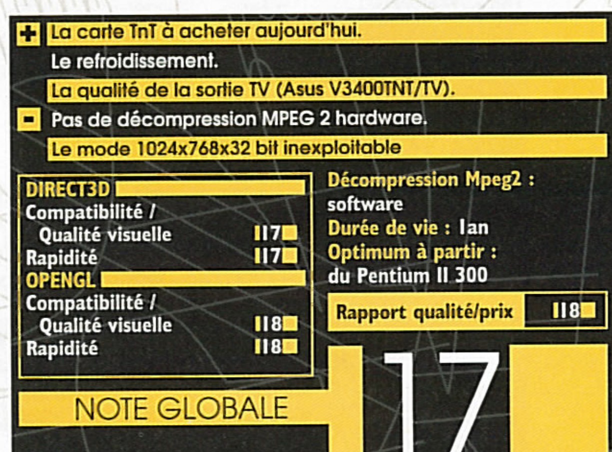


Le tweaker universel, ici avec une Banshee.




Toujours le meilleur bench de la planète : 3Dmarktm 99 pro de Futuremark Corporation.





+ La carte TnT à acheter aujourd'hui.
+ Le refroidissement.
+ La qualité de la sortie TV (Asus V3400TNT/TV).
- Pas de décompression MPEG 2 hardware.
- Le mode 1024x768x32 bit inexploitable

DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	17
Rapidité	17
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18

Décompression Mpeg2 : software
Durée de vie : 1an
Optimum à partir : du Pentium II 300
Rapport qualité/prix 18

NOTE GLOBALE 17



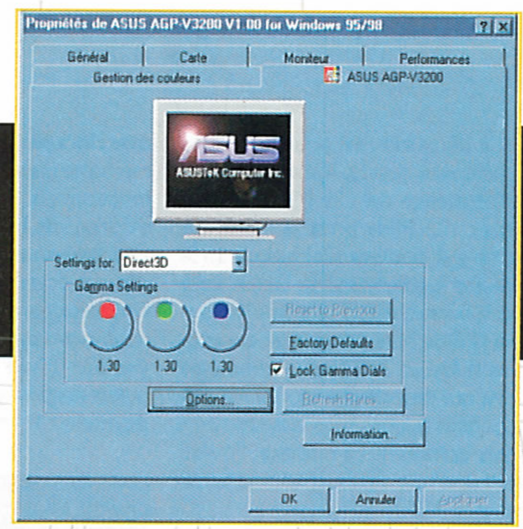
Non content de sortir la meilleure TnT, AsusTek sort également une carte à base de Voodoo Banshee : la V3200.

Une Banshee à 750 FF !

A l'instar de sa TnT, Asus a équipé sa Banshee d'un radiateur avec un ventilateur. Malheureusement, les possibilités d'overclocking du processeur 2D/3D de 3Dfx sont plus limitées que pour la TnT, avec simplement la possibilité d'augmenter la fréquence d'horloge à 110 MHz, alors qu'à l'origine la puce est à 100 MHz et la fréquence de la mémoire à 125 MHz. Le gain de performance est limité à 5 %, alors qu'à titre de comparaison la Banshee que nous a fournie 3Dfx permet un gain allant jusqu'à 19 % sous OpenGL. La qualité de la SGRAM en est la cause principale. Celle montée sur la carte 3Dfx pouvant atteindre 133 MHz sans problèmes. En effet, le core de la Banshee a été prévu dès le départ pour tourner à 100 MHz. La Banshee proto dont je dispose, overclockée au maximum, s'offre même le luxe de dépasser la TnT d'Asus dans le benchmark 3D Mark 99 en 16 bits.
Mais dès qu'on passe au multi-texturing avec Quake II, c'est une autre paire de manches, les performances sont presque deux fois inférieures. Néanmoins, la Banshee d'Asus est dans la moyenne haute puisqu'elle est équipée de SGRAM comme la Maxi Gamer Phœnix, plus performante que la SDRAM de la Creative Labs 3D Blaster. Reste que le Banshee est un processeur économique qui, s'il permet de mettre à jour des machines à peu de frais et de jouer au jeux Direct3D et Glide d'aujourd'hui dans des conditions correctes, n'offre pas la puissance du TnT ou du Rage 128. Il est temps que 3Dfx relève le flambeau avec sa Voodoo III.
Avec le temps, tous les principaux problèmes de compatibilité (surtout Glide) de la Banshee ont été résolus, soit par une mise à jour du bios de la carte vidéo, soit par celle du driver, soit un patch pour les jeux concernés. Un site Web extraordinaire sur la Banshee et ses petits soucis : www.billsworkshop.com/banshee/index.html

Où trouver les cartes vidéo AsusTek ?

Les cartes que nous avons testées sont disponibles chez NGC Paris 15 (notre Taïwanais à nous), toujours aussi sympa pour ceux qui viennent de notre part.



Les drivers fournis par Asus sont les mêmes pour toutes les cartes Banshee. Je vous conseille d'installer les drivers de référence de 3Dfx (sur le CD de Joystick n° 101).



	ASUS TnT AGP-V3400 16 Mo		ASUS AGP-V3400 TnT 16 Mo	STB Velocity 4400 16 Mo	ASUS AGP-V3200 Banshee 16 Mo		ASUS AGP-V3200 Banshee 16 Mo	Reference Board 3Dfx 16 Mo		Reference Board 3Dfx 16 Mo
Type de puce	nVidia Riva TnT		nVidia Riva TnT	nVidia Riva TnT	3Dfx Banshee		3Dfx Banshee	3Dfx Banshee		3Dfx Banshee
Type de bus	AGP		AGP	AGP/PCI	AGP		AGP	AGP		AGP
Version du driver	0.48		0.48	0.48	1.01.03		1.01.03	1.01.03		1.01.03
Révision du Chipset	0.4		0.4	0.3	0.3		0.3	0.3		0.3
	Z-Buffer 24 bits Rendu 32 bits		Z-Buffer 24 bits Rendu 32 bits	Z-Buffer 24 bits Rendu 32 bits	Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits		Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits	Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits		Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits
Fréquence du Core	90 MHz	27%	115 MHz	90 MHz	100 MHz	15%	115 MHz	100 MHz	15%	115 MHz
Fréquence mémoire	110 MHz	13%	125 MHz	110 MHz	115 MHz	9%	125 MHz	115 MHz	15%	133 MHz
FUTUREMARK CORPORATION D3D 3DMark 99 Pro										
640x480x16 bits	2651	15%	3059	2701	2910	5%	3051	2897	7%	3111
1024x768x16 bits	1439	22%	1756	1487	1660	5%	1759	1614	13%	1827
640x480x32 bits	2203	16%	2565	2209	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
1024x768x32 bits	945	29%	1228	998	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
OpenGL Quake 2 (3.20)										
640x480x16 bits	77,5 fps	6%	82,2 fps	77,7 fps	44,5 fps	N/A	plante	40,6 fps	19%	48,3 fps
1024x768x16 bits	36,6 fps	27%	46,8 fps	38 fps	23,1 fps	N/A	plante	23,1 fps	11%	25,7 fps
640x480x32 bits	61,7 fps	19%	73,7 fps	61,9 fps	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
1024x768x32 bits	22 fps	35%	29,8 fps	23,2 fps	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Prix	990 TTC avec TV 850 TTC sans TV		990 TTC avec TV 850 TTC sans TV	880 TTC	750 TTC		750 TTC			
Bundle	Incoming		Incoming		Incoming		Incoming			
Autres	Sortie TV		Sortie	Sortie TV						
Note Joystick	17		17	16	14		14	Non Noté		Non Noté

machine de test : BH6+PII 450+64Mo

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

DU 15.01.99 AU 28.02.99

GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

JUSQU'A 50% DE PROMOTION

SUR DES MILLIERS D'ARTICLES*







CDR SCORE-GAMES SILVER 650Mb

COFFRET SPEED

~~298F~~ **149F** LES 2



F1 RACING SIMULATION + SPIN OUT



99F



170 JEUX

JEUX WINDOWS 2





160 JEUX

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom .... Prénom .... Code Client : ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tel. : ....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				........F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				........F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				........F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. *DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

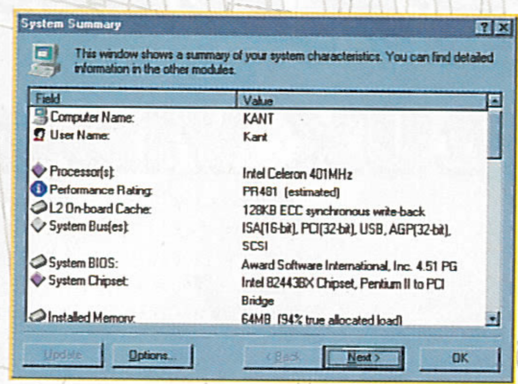
RC B 385215603 JOYSTICK FEVRIER 1999



PAR STÉPHANE QUENTIN

CELERON 400 MHz : Le cadeau d'Intel pour les joueurs

Depuis l'apparition du premier Celeron 266 MHz sans mémoire cache de second niveau (nom de code Celeri ! nan je déconne), Intel a réajusté le tir avec les Celeron équipés de 128 Ko de cache. Les derniers nés sont cadencés à 366 MHz et 400 MHz et font de l'ombre à leur grand frère le Pentium II.



L'utilitaire Sandra vous donne plein d'infos sur votre système.



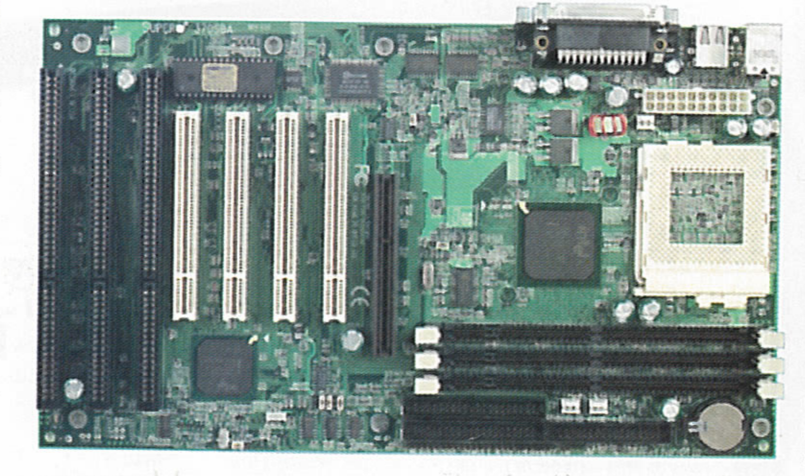
Quake II Crusher, un niveau exploitant de façon intensive les ressources processeurs.

Les Celeron 366 et 400 MHz sont disponibles sous packages différents : à droite, le nouveau format Socket 370, à gauche le format Slot 1.

Depuis fin 97, Intel segmente son offre processeurs en utilisant le même cœur (Pentium II) et en jouant sur la taille et la vitesse de la mémoire cache : 128 Ko pour le Celeron (Basic PC), 512 Ko pour le Pentium II (station de travail), 2 Mo pour le Xéon (serveurs). Pour les joueurs, les nouveaux Celeron sont une véritable aubaine.

Technologie ou marketing ?

Les Celeron A sont maintenant une grande famille qui occupe les fréquences à partir du 300 MHz jusqu'au 400 MHz. L'originalité de ces processeurs, outre leur cœur de Pentium II à 0.25m, c'est d'utiliser une mémoire cache de second niveau directement intégrée au processeur et fonctionnant à la même vitesse (architecture Xéon).
Le Celeron 400 fonctionne à 6x66 MHz, ce qui permet de le monter sur des chipsets LX, BX et ZX. Il se présente sous deux formes différentes : le maintenant classique SEPP pour Slot 1 et PPGA 370 pour Socket 370. Eh oui, Intel revient à un connecteur pseudo Socket 7 après avoir introduit le Slot 1 pour couper court à son concurrent le plus direct : AMD. Choix plus marketing que technique.
En effet, AMD a démontré qu'il était possible de faire des processeurs performants sur plate-forme Super Socket 7 à des coûts raisonnables. La bataille sur les PC à moins de 5 000 F, voire maintenant à moins de 3 000 F, a vu sa première manche remportée par le Socket 7.



K6-2 killer et Pentium II killer ?

En termes de performances, ce processeur vaut le détour : en effet, pour les jeux il est parfois plus performant que le Pentium II à fréquence égale grâce à une très bonne FPU épaulée par les 128 Ko de cache à pleine vitesse (voir le test sous Quake II). Par contre, sur des calculs exploitant des nombres entiers en grand nombre (infographie,

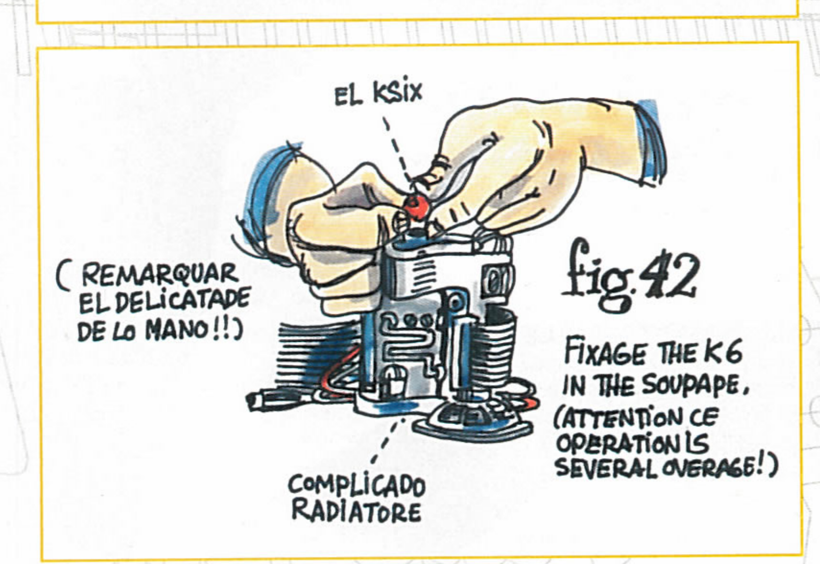
vidéo…), il se révèle moins performant à cause de l'importance du cache dans ses calculs.
C'est à l'heure actuelle le processeur ayant le meilleur rapport performance/prix. En effet, pour les jeux, il permet des performances à peu près identiques à celles du Pentium II à 400 MHz, et cela avec un prix divisé par deux. Face au K6-2, il n'y a pas photo : la FPU du Celeron prend le pas sur les instructions 3dNow ! du K6-2. Il faudrait que le K6-2 soit encore moins cher. Seul le K6-3, avec ses 256 Ko de cache de niveau 2, pourra compenser sa faible FPU.

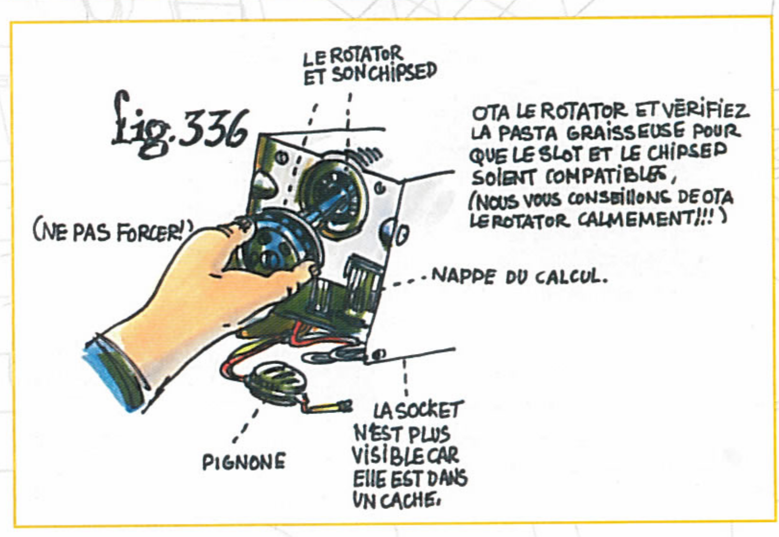
Slot 1 ou Socket 370 ?

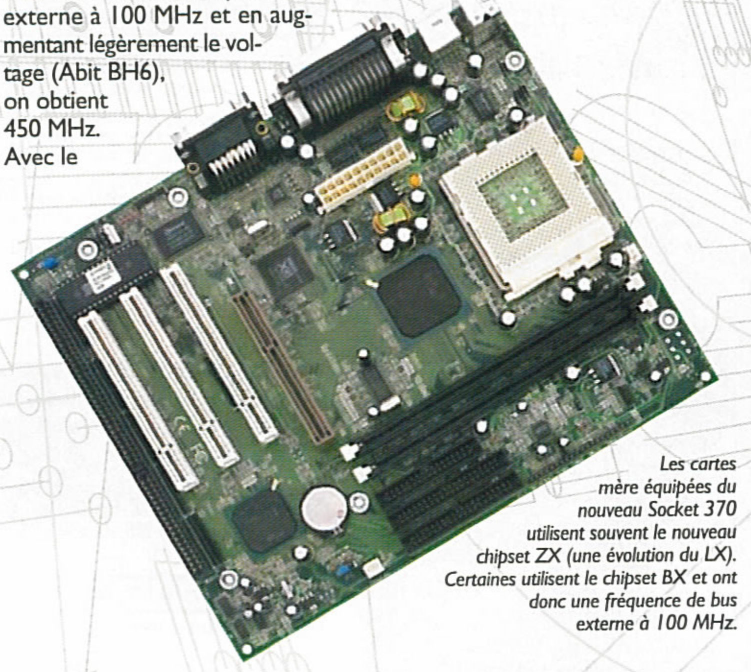
Devant la disponibilité des deux supports, vous aurez à faire un choix si vous avez l'intention de monter une nouvelle machine. Les performances entre les deux supports sont quasiment identiques, et donc ce choix devra se faire sur deux paramètres : prix et évolutivité.
Mon choix se porte sur le slot 1 avec chipset BX, pour des questions d'évolutivité (support du futur Katmai " Pentium III "). Le Socket 370 avec chipset ZX est la solution hypra économique, qui permettra de sortir des PC relativement performants en septembre 99, et à 2 990 F TTC ! Les cartes mère à base de Socket 370 devraient coûter de 200 à 300 F moins cher que les Slot 1, et il y a 9 $ de différence entre les versions SECC et PPGA du Celeron 400 MHz. Pas de quoi renier l'évolutivité.

Overclockable ?

Le succès récent du Celeron tient dans un modèle, celui à 300 MHz qui atteint, dans 80 % des cas, les 450 MHz à un prix défiant toute concurrence (env. 650 F TTC). En effet, le multiplicateur pour le 300 est bloqué à 4,5, pour une fréquence de bus externe de 66 MHz. Mais en mettant la fréquence de bus externe à 100 MHz et en augmentant légèrement le voltage (Abit BH6), on obtient 450 MHz. Avec le Celeron 400 bloqué à 6X, on aurait pu imaginer un 600 MHz… Eh bien, cela ne tient pas du tout. C'est pourquoi, pour l'overclockeur qui sommeille en vous, mieux veut prendre la version à 366 MHz (5,5X66), soit une possibilité à 550 MHz.
Le prochain processeur d'Intel, le Pentium III, devrait avoir son multiplicateur ainsi que sa fréquence de bus bloqué. Ce qui signifie la fin des possibilités d'overclocking.
En conclusion, le Celeron équipé de 128 Ko de cache de niveau 2 devient le processeur le plus intéressant en termes de performance/prix. La version 300 MHz reste une référence, puisqu'elle peut très souvent tenir les 450 MHz ; la version 400 MHz sera attrayante pour ceux qui possèdent une carte mère à base de chipset LX et qui n'ont donc pas accès au bus externe à 100 MHz. Quant à l'introduction du nouveau format Socket 370, je conseille à tous les joueurs de passer leur chemin ; mieux vaut un vieux Slot 1 évolutive, qu'un nouveau 370 à changer dans 6 mois.






Les cartes mère équipées du nouveau Socket 370 utilisent souvent le nouveau chipset ZX (une évolution du LX). Certaines utilisent le chipset BX et ont donc une fréquence de bus externe à 100 MHz.

Pentium II 400 Mhz avec Voodoo Banshee

	Quake II (3.20) Crusher	Quake II (3.20) Massive 1
640x480x16	21 fps	40 fps
1024x480x16	14,3 fps	21 fps

Celeron 400 Mhz avec Voodoo Banshee

	Quake II (3.20) Crusher	Quake II (3.20) Massive 1
640x480x16	21,2 fps	40,2 fps
1024x480x16	14,6 fps	22 fps



PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Vous ne connaissez pas les effets d'annonce ? L'idée consiste à informer la presse d'un produit extraordinaire en terme de capacité, pour couper court aux ventes du concurrent. On appelle ça le vaporware. Bref, vous êtes nombreux à attendre la nouvelle ATI et ainsi à avoir retardé l'achat d'une carte 3D. Finalement, elle devrait être disponible courant du mois de février, soit 6 mois après l'avoir vue au Canada, en septembre.

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif, mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 francs, la config 3 environ 16 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarquer les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour ceux que vraiment l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne, nous nous sommes associés au constructeur Bower pour créer une machine équilibrée et performante qui devrait subir une upgrade fin fevrier. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des " config qui marchent " dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux " anciens " 5 400 tours/min. Les capacités s'envolent, Maxtor annonce déjà un 17 Go ! Pour les dingues de disque dur, de nouveaux modèles en 10 000 tours/min sont annoncés à des prix aussi élevés que leur vitesse.

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 080 F TTC ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 450 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 080 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 800 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 080 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 800 F TTC

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 est en cours d'installation chez les providers. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. 3Com/US Robotics s'apprête à sortir une carte interne au format PCI.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de 3Com/US Robotics (X2), 1 850 F TTC

La carte son

Config 1 : Sound Live ! Player, 590 F TTC (avec le Kit d'enceinte FourPoint Surrond 990 F TTC)

Config 2 : Sound Live ! Player, 590 F TTC (avec le Kit d'enceinte FourPoint Surrond 990 F TTC)

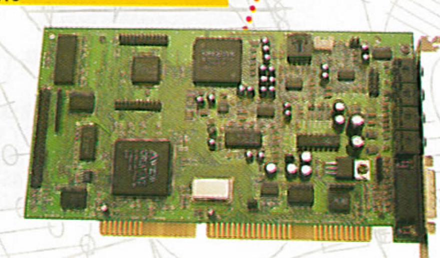
Config 3 : Sound Blaster Live!, 1 350 F TTC

Le moniteur

Config 1 : 17" IIYAMA A701GT, 3 620 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA A701GT, 3 620 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 4 850 F TTC



ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions " boîte ". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Evidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

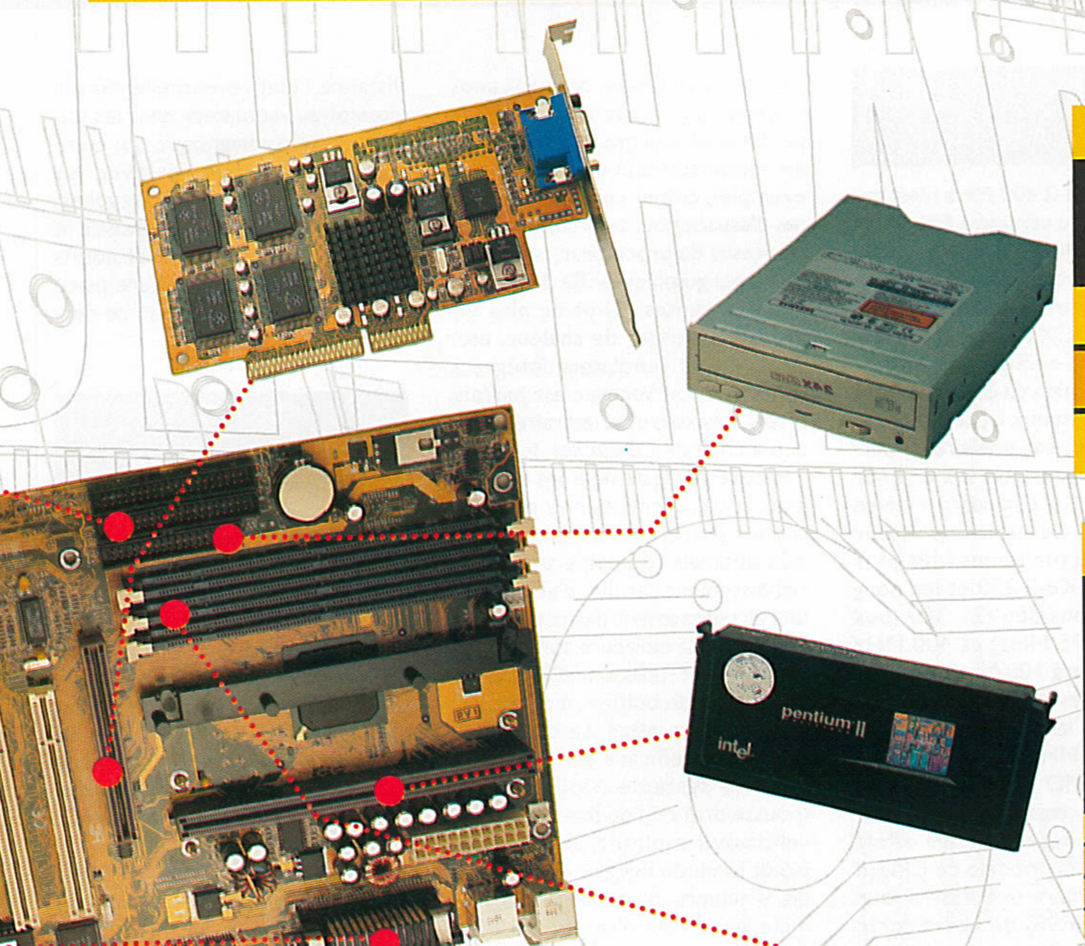
La carte vidéo

La Voodoo 3 devrait être disponible dans 1 ou 2 mois ainsi que les TnT 2, Power Vr 250, Permedia 3. En attendant les tests, soit vous prenez une carte à base de Rage 128, de TnT ou bien de Banshee. Il est évident que vous pouvez monter, en plus, des cartes à base de Voodoo II, pour profiter des jeux Glide (environ 800 F TTC). NB : il est impossible de monter une Banshee avec un Voodoo 1 ou 2.

Config 1 : Asus V-3200, 16 Mo de SGRAM, bus AGP 1X, 750 F TTC ou Maxi Gamer Phoenix de Guillemot, 16 Mo de SGRAM bus AGP 1X, 790 F TTC

Config 2 : Asus V-3400 TNT, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 850 F TTC (990 F TTC avec la sortie TV) ou Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI , 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC

Config 3 : Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI, 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC



Le lecteur de CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois et pourtant des 50 X sont annoncés. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Le tout nouveau lecteur Hitachi DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X.

Config 1 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 3 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Le processeur

Evitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Les K6 2 3DNow! ont relancé AMD dans la course à la puissance pour les jeux, en permettant d'upgrader des cartes mère à base de chipset TX ou HX (voir Joy n°96). Le nouveau Celeron 400 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix. Pour les petits budgets préférez le Celeron 300 A qui peut monter souvent jusqu'à 450 MHz.

Config 1 : K6 2 3DNow! 400 MHz, environ 1 450 F TTC

Config 2 : Mendicino (Celeron 300 A), environ 650 F TTC ou Celeron 400 A, environ 1450 TTC.

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 4 150 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD et le futur K6 3.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (Floating Point Unit) du PII et du Celeron A. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX et seulement BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz (sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz) et qui supporterait le futur Katmai d'Intel. Comme vous pouvez le constater, dans le mini test sur le Celeron 400, mieux vaut oublier l'architecture Socket 370.

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 600 F TTC ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 620 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou GigaByte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 700 F TTC

Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 920 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Mais faites gaffe aux prix : la RAM fluctue de façon importante, ces derniers temps. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Mauvaise nouvelle pour ceux qui ne peuvent monter que de la Simm, cette dernière vient d'augmenter de 100 % ! Des jeux comme Sin ou Half -Life sont très sensibles à la taille de la RAM : on peut donc, plutôt que de prendre un gros processeurs, préférer 128 Mo de RAM.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 590 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 590 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 190 F TTC

D E L C O

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Ok, ok, je sais... Ce qui vous intéresse, c'est de JOUER. Sinon, vous n'auriez pas entre les mains l'excellent mais néanmoins sympathique magazine que vous savez... Oui mais, jouer oblige souvent à maîtriser un matériel de plus en plus complexe et sophistiqué. Dans ces conditions, quelques explications techniques, ça peut servir, non ? Alors, envoyez vos questions sur le « hardware » PC, suggestions, etc., à notre nouvelle adresse : Joystick, C'est le Delco, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

PROCESSEUR AMD K6-2 400 AMELIORÉ ?

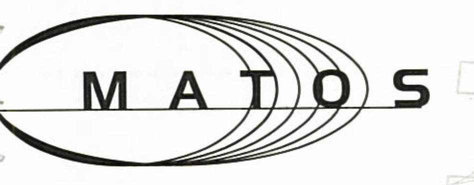
En effet, le K6-2 400 MHz n'est pas seulement une version à fréquence plus élevée du K6-2 standard. Le cœur processeur (core) a été légèrement amélioré. Ce nouveau cœur est nommé CXT, probablement pour « Core eXTended ». Il dispose d'une gestion du cache mémoire de niveau 1 mieux optimisée (1), qui théoriquement améliore les performances d'environ 2 à 8 % par rapport à un K6-2 standard à même fréquence. Ce nouveau cœur concerne actuellement les plus récents des K6-2 350 et les nouvelles versions 366 (2), 380 (bus mémoire à 95 MHz) et 400 MHz (bus mémoire à 100 Mhz). Ce nouveau cœur devrait par la suite être implanté dans les cousins K6-2 moins rapides (300 MHz...). Notez que les prochains AMD K6-3 seront aussi basés sur un cœur type CXT. Pour exploiter le petit avantage offert par ce nouveau modèle de CPU, il vous faudra faire une mise à jour (flasher le BIOS) de votre carte mère (voir les sites Internet de votre fabricant favori), vous serez ainsi également fin prêt pour les K6-3.

VENTILATEURS ?

Comme nous l'avons déjà mentionné quelquefois, le bon refroidissement de l'intérieur du PC est aussi important que l'utilisation d'un bon ensemble radiateur/ventilateur pour le processeur, puisque le refroidissement d'un PC est d'autant meilleure que la température d'air circulant dans le boîtier est basse (pas si évident quand on voit le nombre de chaufferettes contenues dans la boîte). Des problèmes d'échauffement, générateurs de plantages, peuvent survenir dans les situations critiques, souvent provoquées par un ou plusieurs des paramètres suivants : température air extérieur élevée (en été par exemple), boîtier rempli à craquer, pas d'espace pour la circulation d'air au-dessus du processeur, utilisation de cartes graphiques 3D de plus en plus puissantes (3) et de plus en plus génératrices de chaleur, etc. Bref, le seul ventilateur intégré à l'alimentation secteur est parfois un peu dépassé pour extraire toute cette chaleur ! Déposer le capot améliore généralement les choses, mais votre ordinateur va prendre la poussière et ce n'est pas la solution optimale (on passe alors d'un refroissement par flux d'air forcé à un refroidissement par convection naturelle). La meilleure solution est effectivement l'utilisation d'un second ventilateur de boîtier ; à condition qu'il soit bien placé. La configuration la plus efficace est généralement le système « push/pul l» (pousse/tire) où l'on fixe un second ventilateur aspirant, en bas de la façade avant du boîtier ; rien n'interdit, d'ailleurs, de créer artisanalement les orifices d'aération si vous êtes bricoleur. L'idée de base est de créer un flux d'air entre les deux ventilateurs (4). Les cartes mère modernes actuelles offrent souvent 1 ou 2 connecteurs prévus pour des ventilateurs supplémentaires, en plus du ventilateur CPU. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours acheter un ventilateur prévu pour utiliser un connecteur d'alimentation type disque dur ou floppy (et si vous n'en avez pas de libre, il y a des ventilos qui se branchent en « chaîne » grâce à leurs deux prises mâle et femelle). Il existe fondamentalement deux types de ventilateur « PC »: les deux fils et les trois fils. Les premiers se contentent d'alimenter le moteur en courant continu, alors que les seconds disposent d'un fil pour contrôler à distance l'état (éventuellement la vitesse) du ventilateur dans les utilitaires d'autodiagnostic qui commencent à être livrés avec les meilleures cartes mère actuelles. Ce programme d'autodiagnostic lit souvent également les indications du capteur de température placé sous le processeur, quand ce dernier existe.

LE « MASTER BOOT RECORD »

Le Master Boot Record ou MBR (le « bloc de démarrage principal » en français) est un ensemble d'informations stockées sur le premier secteur du disque dur (tout au début de la surface magnétique). Ces informations comportent tous les paramètres nécessaires à l'utilisation du disque, ainsi que d'autres données importantes comme : à quel endroit trouver le système d'exploitation sur le disque pour être capable de le charger en mémoire centrale, automatiquement au démarrage (phase de « boot » du PC). Le MBR contient deux éléments : un petit programme exécutable, et la table de partition (le partitionnement est la manière dont le disque dur est fractionné) qui recense chaque partition gravée (magnétiquement) sur le disque dur. Le petit exécutable est lancé au démarrage, directement à partir du bios. Il a alors pour tache de chercher dans la table de partition où se trouve le système d'exploitation (DOS, Windows 98, Linux...). Une fois trouvé, Il recopie le secteur de boot de la partition active, hébergeant le système d'exploitation en mémoire et lui passe la main. Le secteur de boot va alors charger et lancer le système d'exploitation en mémoire vive, rendant l'ordinateur opérationnel pour l'utilisateur humain.



D E L C O

CARTE SON PCI OU ISA ?

En effet, le choix entre une carte son ISA ou PCI est moins anodin qu'il n'y paraît. Les besoins en bande passante limités d'une simple carte audio monophonique ou stéréo font qu'elles se contentent très bien des possibilités de transfert assez faibles du bus ISA. Mais le progrès aidant, on fonce vers des systèmes sonores plus évolués (5). Il faut examiner avec circonspection le changement de carte sonore, quand on est un fanatique de jeux. Dans ce domaine, il faut fuir comme la peste (à moins d'être exclusivement musicien), toute carte sonore non compatible au minimum SoundBlaster 16 ou Pro. Si vous créez une machine ou mettez à jour un PC qui fonctionnera uniquement sous Windows 95/98/2000, une carte sonore PCI ne pose en général aucun problème, à condition de disposer des pilotes logiciels adaptés et de choisir une marque correcte (Creative Labs est la référence dans ce domaine). Vous pourrez sans grand risque opter pour les derniers modèles multicanaux, tout en sachant que très peu de cartes sonores récentes incorporent un amplificateur (6). Par contre, si vous désirez jouer en mode MS-DOS, les cartes PCI ne fonctionnent pas toujours très bien. En émulation MS-DOS, en plus du jeu, on est obligé de charger, en mémoire, un programme résident spécial qui va faire croire au jeu DOS qu'il utilise ses interruptions, et les modes DMA habituels (style IRQ5 ou 7...). Et il y a fort à parier que vous aurez une faible proportion de jeux qui refuseront d'émettre le moindre couac. En effet, l'émulation logicielle ne marchera pas avec les programmes qui accèdent directement aux cartes sonores (problème rencontré quelquefois sur les SB64 et SB128 PCI). Dans ce cas, l'achat d'une carte sonore au format ISA reste tout à fait envisageable pour jouer à ces vieilleries que sont Wing Commander 2 et quelques autres. À part le côté multicanal, la qualité sonore des cartes ISA n'a rien à envier aux modèles PCI.

CARTE VIDÉO AGP PLANTE AVEC K6-2

Les problèmes de plantage AGP sur les PC super-socket 7 dotés de CPU K6, K6-2 sont parfois liés à une fonction particulière de ces processeurs : l'allocation d'écriture ou « write allocation » (encore une fonction de gestion mémoire avancée). Cette fonction, une fois activée, améliore légèrement les performances du PC. Hélas, il semble qu'avec quelques chipsets pour cartes mère Super 7 (Ali, VIA?), elle ait été à l'origine de conflits avec quelques cartes vidéo AGP (parfois le Riva TNT). Si vous êtes dans un tel cas, essayez de désactiver le « write allocation » dans le SETUP. Attention ! l'option adéquate n'est pas toujours présente, mais le bios peut parfaitement l'activer quand même. Les dernières versions de bios débranchent par défaut cette fonction du K6-2 pour des raisons de stabilité. Bien entendu, si vous n'avez pas de conflit, activez l'option pour un supplément de vitesse. Si vous ne disposez pas du choix pour valider/invalider la fonction, il existe des petits programmes pour le faire manuellement. En particulier sur les sites Internet de l'excellent magazine informatique Allemand « C't » (fichiers « setk6.zip » pour les K6 et K6-2 non CXT et « setk6v2.zip » pour tous les processeurs AMD avec cœur CXT). Vous trouverez ces utilitaires à : http://www.heise.de/ct/ftp/pcconfig.shtml ou sur la version hollandaise de « C't » : http://www.fnl.nl/ct-nl/ftp/index.htm)

Notes:

1- Il s'agit principalement de la nouvelle fonction « allocation d'écriture combinée ». L'« écriture combinée » est une fonction permettant au processeur de collecter plusieurs petits blocs de données dans son cache interne très rapide, et d'en faire un seul gros bloc de 64 bits, avant de l'écrire en une seule fois en mémoire. Comme tout ce qui touche aux transferts mémoire, cette fonction améliore les accès et les performances vidéo. Il est probable que les fabricants de cartes vidéo se mettront à mieux l'exploiter sur leurs prochaines cartes graphiques.

2- Ce processeur devrait être disponible uniquement pour les cartes mère, avec bus mémoire à 66 MHz. Même si cela paraît un retour en arrière par rapport au bus 100 MHz, il est probable que les possesseurs de cartes mère Socket 7 de génération précédente disposeront alors d'une possibilité d'évolution alléchante.

3- Notez à ce sujet que même si les dernières générations de cartes vidéo commençent à proposer des radiateurs sur leurs puces les plus calorifères (c'est vraiment pas du luxe), ces radiateurs sont hélas bien souvent sous-dimensionnés...

4- On trouve assez rarement certains boîtiers PC au format ATX, qui utilisent une alimentation secteur soufflant l'air vers l'intérieur. Ce qui, à la base, n'est pas une très bonne idée. L'alim' introduisant alors sa propre chaleur dans le boîtier. Dans un tel cas, il faut évidemment mettre un ventilateur expulsant l'air en façade.

5- les dernières cartes audio proposent un son tridimensionnel, obtenu grâce à des canaux additionnels (voies arrière, centrale, etc.) en plus des deux voies classiques. Elles consomment plus de ressources système, nécessitant ainsi une interface plus performante. Elles sont donc toutes disponibles au format PCI.

6- Le manque d'amplificateur sur la carte son oblige à écouter en direct au casque ou à ajouter un amplificateur sonore séparé. Notez que les amplificateurs (il y a autant de canaux d'amplification que de voies sonores, mais une seule puce intègre souvent tout) sont souvent incorporés aux enceintes acoustiques, auquel cas il vaut mieux choisir des enceintes acceptant une alimentation secteur.

Hé ! hé ! vous le saviez ? 5 serveurs QuakeWorld et 3 serveurs Quake II sont à votre disposition sur le www.joystick.fr. Et ce n'est qu'un début puisque d'autres serveurs ne vont pas tarder à pointer le bout de leurs groins : Half-Life, Shogo... Hé ! Hé ! Vous avez votre mot à dire. Faites nous savoir quelles modifications pour Quake II vous voulez voir tourner sur les serveurs. On prévoit des tournois pour gagner des cartes 3D et plein d'autres trucs bien. C'est le moment de vous organiser en clans et de venir nous blaster la gueule à la maison. Hmmm, vous flippez peut-être?

iansolo@joystick.fr

NetNe

ET J'AI CRIÉ BATTLEZONE... POUR QU'IL REVIENNE



Peu d'informations ont transpiré sur la suite de Battlezone, clairement mon jeu préféré de 1998. (NDRC : Pareil !) Battlezone 2 est en cours de développement chez Pandemic Studios, sorte de spin-off d'Activision, constituée donc d'anciens d'Activision. Pandemic bosse aussi sur Dark Reign 2. Battlezone 2 devrait garder le même système d'interface et d'IA que le premier volet, mais avec un bon coup de fortifiant. Les véhicules seront moins crétins (surtout ces abrutis de pilleurs). Il y aura plus de stratégie pour les fans de stratégie. En gros, il ne sera plus nécessaire de piloter les véhicules si ça vous gonfle. On pourra se concentrer uniquement sur les bâtiments et le développement des bases qui jouera un rôle plus important qu'avant. Pour les fondus d'actions, il y aura de nouvelles unités, et l'IA sera tellement plus balèze, qu'on n'aura plus à se préoccuper de réparer et réarmer ses équipiers. Ce qui devrait aussi faire la différence, ce sera le nouveau moteur graphique. Matez les deux images. Ambiance rencontre du troisième type. Il y a aura de nouveaux mondes à visiter hors du système solaire. Ces mondes seront bien plus détaillés avec de la végétation, des rivières, des étendues aquatiques et des tunnels. Pandemic n'a pas oublié l'aspect multijoueur : mode coopératif contre l'ordinateur, Capture the Flag et d'autres surprises à venir. Selon Joe Resnick, big boss de Pandemic, le moteur du jeu est terminé et l'équipe s'est attelée à la conception des missions. Trop cool, Battlezone est prévu pour sortir cet été. C'est bon, je pars hiberner, vous me réveillez dans 6 mois.



http://www.pandemictimes.com/

MISSION PACK, ADD-ON, ET AUTRES JOYEUSETÉS

Accrochez-vous, le quotient d'information par mots va exploser, donc, sont disponibles à quelques clics d'ici :

- Avault qui annonce le mission pack officiel pour Blood 2, avec quelques photos d'écrans. Cliquez ici(http://www.avault.com/news/diplay-news.asp?story=181999-16509).
- Ritualistic (http://www.ritualistic.com/) avec quelques screenshots du mission pack de Sin " Wages of Sin " (chouette, y a un lance-flammes !), ainsi qu'un AVI d'une partie deathmatch.
- Ingenuity (http://ingenuity.terrafusion.com/) lui aussi a des screenshots, mais de Shugotenshi un mission pack de Shogo chez Instant Access (http://www.instantaccess.com/).
- Et pour finir : 2 screenshots de Soldiers of Fortunes, le nouveau jeu de Raven basé sur le moteur de Quake II, à voir chez Voodoo Extreme (http://www.voodooextreme.com/).

WS

LITHTECH, 3 MOIS PLUS TARD, VERSION 1.5

Nous appellerons donc cette journée " l'update day ". Après deux bonnes semaines de silence, Loki, le chargé des relations développeurs à Monolith, nous informe sur le statut du LithTech, engine utilisé entre autres dans Shogo et Blood 2, ainsi que le port linux du serveur. Le moteur vient donc d'être licencié par la toute récente équipe formée par les anciens de Daikatana, et tout ça pour leur nouveau projet " BloodShot ", dont on ne sait pas grand-chose, sauf qu'il sera en 3D, et qu'il risque d'être un first person shooter. Heu, pour rester dans le mouvement, je vous rappelle la dernière version de Quake II : 3.20.



SUBMARINE TITANS

Submarine Titans est un jeu de stratégie temps réel en cours de développement chez les Australiens de MegaMedia. Sub Titans se passe au fond des océans, où trois civilisations s'affrontent. Les joueurs construisent des bases sous-marines et exploitent les ressources qui traînent par 20 000 lieues. Plus de 70 unités différentes seront accessibles, et les terrains modélisés en 3D permettront aux têtards de se cacher dans des tunnels ou des cavernes. Sinon, Sub Titans proposera un mode multijoueur à 8 en local ou sur Internet, en deathmatch et en coopératif. Le jeu se trouve actuellement en phase Alpha. Il est prévu pour mi-99. Pour plus d'informations : http://www.subtitans.com/

MANKIND TOUJOURS EN TRAVAUX

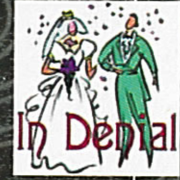
Le bêta-test de Mankind continue, rythmé par les patches et les remises à zéro. Comme nous le soupçonnions dans le dernier numéro, le mois de janvier est passé sans que le " vrai " jeu soit lancé. Pour ne pas pénaliser, plus qu'ils ne le sont actuellement, les acheteurs du jeu, les abonnements ne sont pas commencés et ne le seront pas avant le lancement officiel. D'ailleurs, ceux qui ont essuyé les plâtres (allez, disons les 5 000 premiers connectés) recevront un petit cadeau symbolique réalisé spécialement par Vibes. Autre bonne nouvelle : pour se faire pardonner de faire attendre les possesseurs de la version shareware, ceux-ci auront un accès complet pendant les 10 premiers jours du lancement. Bon, maintenant, comment savoir quand est-ce que tout cela aura lieu ? Actuellement, la formule s'énonce ainsi :
Délai de lancement de Mankind = 1 mois + X mois – Y mois.
Où X est le facteur mesurant l'optimisme de Vibes et Y le degré de précipitation de Cryo. Si par chance on obtenait X = Y, le jeu serait officiellement lancé en mars. Voilà, vous êtes bien avancé, hein ?



UNREAL, 8 MOIS PLUS TARD, VERSION 2.21

Hormis les jeux exclusivement online, tel qu'Ultima, ManKind, Meridian 59, je me demande si un jeu, dans toute l'histoire du jeu vidéo, a été autant patché qu'Unreal. Mais ne les blâmons par pour ça, comme me le fait fort justement remarquer Kant, le jeu était jouable et stable dès sa sortie. Les développeurs d'Epic s'attachent plutôt à rendre parfait un jeu qui n'était que techniquement parfait, lors de son lancement. Félicitons-les donc pour ce suivi, et regardons ce qu'il y a de nouveau dans la version 2.21 d'Unreal :
Blablabla bla bla..
Toutes ces infos sur le nouveau patch proviennent d'un message dans le megaboard d'Epic (http://megaboard.epicgames.com/ultbb/Forum2/HTML/000014.html), posté par Mark Rein, programmeur principal d'Unreal (c'est dire...).

Herpes et bouton de fièvre



Votre site n'a pas été choisi pour figurer au guide Guinness des records de pages Web ? Vous n'avez jamais reçu de prix de quiconque à une quelconque période de votre scolarité ? Pas de panique : il y a plein de prix et de médailles que vous pouvez vous décerner vous-même (un peu comme les légions d'honneur maintenant) pour un peu que vous y pensiez. Allez donc sur la page du http://www.jwp.bc.ca/saulm/html/award2.htm voir si vous y êtes.

Mon Dieu, la prise du pigeon !



" J'ai raté quelque chose pendant que j'etais aux toilettes ?
- Ouais. Tu vois le mec avec des plumes sur la tête et le maquillage minable ?
- Tu veux parler de Toucan Masqué ?
- Ouais lui-même. Bon, eh bien il a frappé l'autre type avec un siège, ensuite il lui a retiré les yeux pour pouvoir le prendre par surprise. Une fois que l'autre était inconscient, il lui a mâché les oreilles pendant 5 bonnes minutes. Ensuite il l'a étouffé avec son slip.
- Sans déconner ?
- Si, j'ai menti. "

http://www.wwf.com/first.html
http://www.wcwwrestling.com/

Penser à

Plus amusant que la lettre anonyme "simple", voici les faux mémos d'entreprises déjà écrits à envoyer soi-même. D'ailleurs, la page du http://www.activegrams.com/series/memos.html permet aussi de les envoyer directement à l'intéressé depuis leur site. Au programme, plein de choses diverses et variées divisées en plusieurs catégories : romance au bureau, problème de rats, vacances et congés, haleine fétide, humour minable, usage du téléphone et minijupe. Exemple de lettre : " Nous avons découvert un problème de rats au bureau ; normalement nous aurions dû évacuer les locaux une journée et vous donner une journée de congé mais c'est impossible cette fois-ci à cause du nouveau projet. Plutôt que d'accepter ceci, nous prendrons le risque de rester, quitte à perdre un autre collègue dans les vapeurs nocives... ". Voilà, de quoi inquiéter et surtout énerver.

Telex...........................

On ne regarde jamais les gens au niveau moléculaire, et c'est bien dommage.
http://micro.magnet.fsu.edu/creatures/index.html

Jeanne Calment, grande animatrice des nuits parisiennes, attendait 23h pour sortir en douce de l'hospice par la fenêtre de sa chambre. Aussitôt elle enfourchait sa Harley pour foncer au Queen pour y animer les soirées Trance-Deep-Space-Acid-Hard-Core-Pop. http://www.chez.com/tenebres/jeanne.htm

Le musée des toilettes est sur le Net http://www.sulabhtoilet-museum.org/. (Mode Auto-censure ON. Ouf, on est passé près de la catastrophe).

ACTION QUAKE II

Après un détour par Chaotic Dreams et Weapons Factory, continuons notre revue des conversions de Quake II par quelques mods très prometteurs et à la mode, pour que vous soyez à la page pendant toute votre vie.

BOB ARCTOR



Action Quake II fera certainement partie de la trilogie des mods très " pros " entamés avec WF et Chaos. Il amène un jeu très nerveux, que ce soit en équipe ou en Deathmatch. Des règles très strictes en font le mod chéri des Marines désœuvrés sur les bases turques de l'Otan, mais aussi des Seals ou des bandes de motards un peu voyous.

Action Quake II est un big mod comme on n'en fait plus, et on voit clairement qu'une masse de boulot a été accomplie par les équipes de développement. Le maître mot d'Action Quake est " Réalisme " tant au niveau du matériel que des règles qui risquent de surprendre plus d'un joueur. Mais faisons-en donc le tour en quelques (longs) mots. Les photos utilisées sont issues des sites nommés ainsi que de AQ2.com.

INSTALLATION ET DOWNLOAD

La meilleure façon d'installer Action est d'installer le pack autoextractible de 9 mégas (qu'on trouve sur le http://action.telefragged.com/ et qui est nommé pour le moment actn1Ccl.exe) en le décompactant dans le répertoire de Quake. Il créera un dossier nommé " Action " qui contient tout ce qu'il faut pour bien rigoler comme un gros fourbe avec des exemples de configurations et bien d'autres choses. La seconde étape est bien sûr le téléchargement de cartes. Bizarrement, les serveurs d'Action n'ont pas trop de place à consacrer à ça, et hormis de rares exceptions il faudra se taper le boulot à la main. Sur le site de



http://www.mapdepot.net/mappack.html qui récense et centralise tout ce qui se fait de bien en la matière pour ce mod, vous trouverez des packs de cartes basiques et avancées à downloader par poignées de 6 à 8 mégas.

OÙ TROUVER ACTION QUAKE II ?

Le meilleur endroit pour aller faire ses emplettes est certainement le site du http://action.telefragged.com/ qui fait office de homepage officielle et qui centralise tout ce qui tourne autour de ce jeu. D'ailleurs, Action Quake II fédère autour de lui une nuée de joueurs passionnés, preuve en est leur site qui a atteint le million de hits, il y a peu.

OÙ JOUER ?

Rien de plus facile : il y a une bonne palette de serveurs rapides disponibles via Gamespy. Et devinez quoi ? Comme les choses sont bien faites, il y a même un petit onglet Action exprès, réalisé dans ce but.

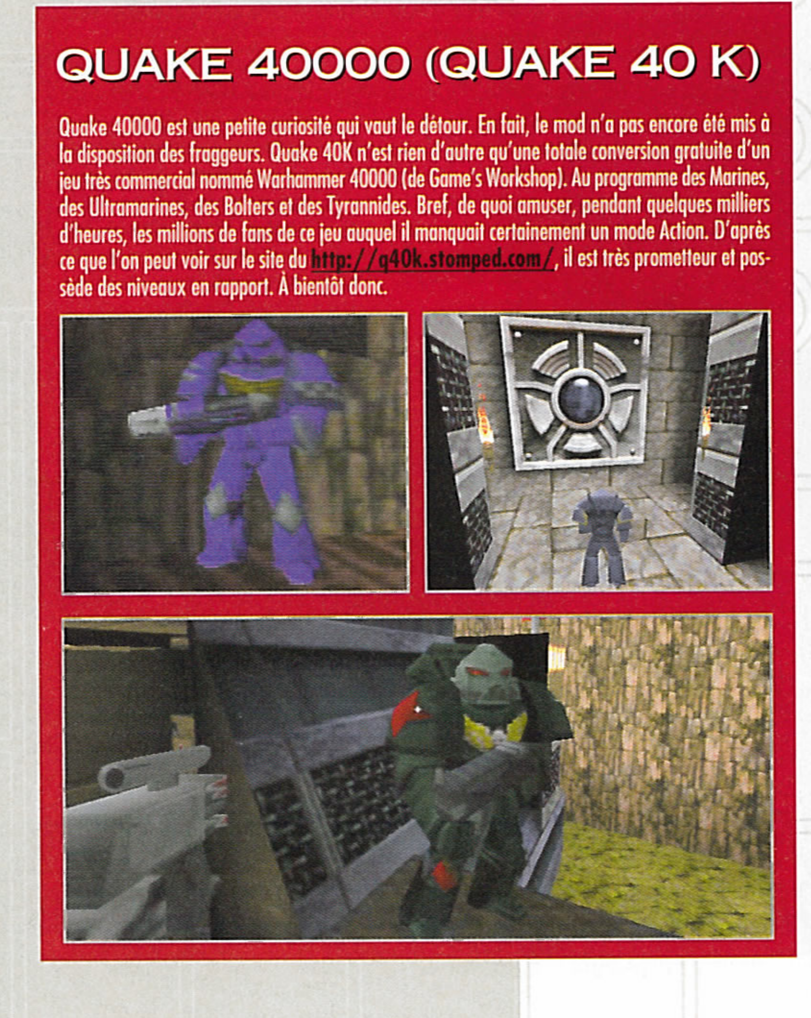
QUELLES SONT LES REGLES ?

Tuerie immédiate. Action Quake II gère les localisations de dégâts. C'est-à-dire qu'avec à peu près n'importe quelle arme, vous pourrez tuer quelqu'un d'un seul coup en lui tirant dans la tête. Cela est d'autant plus vrai si c'est à bout portant. Une autre particularité d'Action Quake est l'hémorragie : à chaque fois que vous serez blessé un peu gravement, vous vous mettrez à saigner comme un porc et vos points de vie tendront à descendre lentement vers le zéro. Cela a deux désavantages majeurs : l'un, évident, est de crever en quelques minutes ; l'autre, plus insidieux est que vous laissez des petites traces de sang et que si vous êtes touché aux jambes vous vous mettrez à traîner la patte en vous déplaçant très lentement. À ce titre, saluons le travail des programmeurs qui ont réussi à simuler, d'une fort belle façon, Fishbone et sa patte folle (cru spécial Fishbone millésimé septembre-novembre). Le seul moyen d'arrêter une plaie de saigner est de la bander. Cela est seulement possible dans un coin sombre, et de préférence reculé, car ça prend un peu de temps et ça empêche de se défendre ou de tirer. Une autre règle est que vous ne pourrez plus vous permettre de vous élancer d'immeuble en immeuble, tel Spiderman. Toute chute de plus de 4 m occasionne de sérieux dégâts, et plus souvent la mort. Une chute de 20 m faisant perdre au moins 80 points de santé sur un maximum de 100.

ARMES LIMITÉES

Tout le monde commence avec un flingue, un chargeur de munitions et un simple couteau. Au fur et à mesure du jeu, vous pourrez trouver des armes plus puissantes, dites spéciales. Vous ne pourrez en transporter qu'une à la fois. C'est le moyen trouvé pour simuler l'encombrement, et vous devrez lâcher votre autre arme pour en





QUAKE 40000 (QUAKE 40 K)

Quake 40000 est une petite curiosité qui vaut le détour. En fait, le mod n'a pas encore été mis à la disposition des fraggeurs. Quake 40K n'est rien d'autre qu'une totale conversion gratuite d'un jeu très commercial nommé Warhammer 40000 (de Game's Workshop). Au programme des Marines, des Ultramarines, des Bolters et des Tyrannides. Bref, de quoi amuser, pendant quelques milliers d'heures, les millions de fans de ce jeu auquel il manquait certainement un mode Action. D'après ce que l'on peut voir sur le site du http://q40k.stomped.com/, il est très prometteur et possède des niveaux en rapport. À bientôt donc.

pasnet

Fausses Pubs

Bon ben je ne vais même pas essayer d'écrire un truc marrant. C'est un site qui contient une centaine de fichiers real audio pompés de l'émission des Nuls sur Europe 1. Alors c'est foutu d'avance pour être drôle. Ca ferait genre Michel Druker qui invite Alain Chabbat dans son émission et lui demande, mort de rire, la différence entre une prostituée et Ronaldo.

-" Ah ah... tu la connais déjà Alain ? Pourquoi tu dis rien ? Ah ah... sacré Alain. Bon... allez Carlos, vous en connaissez une bonne ? Pas trop salée pour une fois... "

-" Ah oui Michel, c'est l'histoire d'une grosse ah ah... une grosse truie ménopausée qui s'enfonce un... "

http://www.sdv.fr/pages/ls/multimedia/europe1/multimedia.html



Les Nuls font disjoncter Europe 1.

EUROPE 1

Starwars la Trilochie

Quoi de plus énervant que d'attendre de connaître l'histoire du prochain épisode de Star Wars ? Que va-t-il donc se passer, bon Dieu de bon Dieu ? Anakin Skywalker restera-t-il sur Tatooine pour vendre des kiwis à l'astroport ou décidera-t-il de rentrer enfin à l'Académie ? Yoda a-t-il toujours eu une tronche de cornichon ménopausé ou a-t-il un beau jour ressemblé à un scrotum verdâtre ? Autant de questions que nous sommes tous en droit de nous poser. Toujours est-il qu'un individu plus futé que nous a décidé de rassembler toutes les rumeurs courant sur le film et de les mettre en ligne avec moult images explicatives. Le résultat ? Un script super-faux qu'on peut trouver au http://www.cinescape.com/links/mvsw1spoil.html



Roadkill 1 et 2

Roadkill, la suite est la suite de Roadkill, un film aussi faux que sa suite, d'ailleurs. Une page est consacrée à cet événement imaginaire avec les interviews des producteurs tels que Spielbergsen ou un très grand chapitre sur la pré-production de cette trilogie. Au http://members.aol.com/detshaker/index7.html

Telex........................

Et le neuvième jour, pour se rattraper d'avoir fait un mongol, le huitième, Dieu dans sa toute puissance créa le Internet. Et Jésus son fils fut le premier connecté d'entre tous les connectés. Et le fils de Dieu bénit chaque octet uploadé par le très saint câble modem. Et Bernard, saint patron du Html, mis en ligne la Home Page du Messie au www.jesus2000.com . Et Jésus dit " Ceci est mon forum ". Et Martin se connecta à son forum. Et Jésus dit " Ceci est mon site de paiement sécurisé ". Et Paul tapa son code de carte bleue. Et Jésus dit " Ceci est une bonne affaire ".

prendre une seconde. Parfois, une arme est si puissante qu'elle en devient unique. À vous de trouver le porteur de cette arme tant convoitée pour le flinguer et le chaparder. Chaque arme possède une capacité maximum de munitions, et il faut la recharger à la main. Plus question de s'amuser à collectionner les chargeurs pour arriver à 250. Les armes ont aussi une contenance limitée. Le fusil de sniper, par exemple, ne contient qu'une seule balle. Ne hurlez pas, c'est la vie.

OBJETS

Vous trouverez aussi plein de petites choses susceptibles de vous aider à vous tirer vivant du carnage général. Tout d'abord, la veste en kevlar, qui évite les blessures localisées au niveau du thorax. Les balles des armes les plus puissantes, telles que le shotgun, passeront au travers, comme dans du beurre. On trouve aussi la lunette de visée laser qui peut être adaptée sur toute arme prévue à cet effet. Elle projette un point dès qu'elle rencontre un mur ou un être vivant, et est à la fois très utile pour viser ou se faire repérer en cas d'utilisation bête. Le dernier petit cadeau est le silencieux, très très efficace sur les armes de main. Non seulement ce dernier élimine tout bruit sourd à la sortie du canon, mais de plus il supprime le flash du tir, vous rendant ainsi plus discret.

CARTES

Dans les quatre packs de cartes que vous ne manquerez pas de vous procurer, vous ne trouverez que du bon ou du très bon. C'est marrant, mais dès qu'il y a un bon mod, il y a de bonnes cartes. Tiens, voilà un superbe dicton bien bête comme j'en ai le secret. Les maps d'Action Quake figurent certainement au firmament des chefs-d'œuvre de Quake Build. Preuves en sont quelques morceaux de bravoure, tels que Bxtrain qui se passe dans un train à la Blood II, ou encore Teacher qui nous replonge dans les tréfonds de notre vie d'étudiant en nous faisant visiter les salles de classe d'une Fac. Ah ! vraiment, qu'ils sont beaux ces niveaux. Ah ! vraiment je me répète.





ARMES

Les armes d'Action Quake II ont été conçues pour être les plus réalistes possible, que ce soit au niveau de l'action ou de l'aspect. Leur son et leur mode d'action ont eux aussi été respectés.

PISTOLET HECKLER & KOCK MODELE 23

Arme de poing des forces spéciales par excellence, le H&K modèle 23 contient un chargeur de 12 balles. Sa précision est très grande, et ce même à moyenne distance. Tirant des bastos de calibre 45, il est susceptible de trouer n'importe qui de part en part en quelques secondes. Il se recharge rapidement lorsqu'on arrive à trou-

ROCKET ARENA 2

Rocket Arena est l'aboutissement de la quintessence de l'esprit bourrin dans Quake. Rocket Arena 2, c'est quelques règles basiques et des cartes où on a tout juste le temps de viser. Vous qui rentrez ici, abandonnez tout espoir de sniper ou camper : la taille des cartes et les protections réduites à leur minimum (généralement des piliers ou des petites niches où s'installer juste avant de crever) l'interdisent. Ici, les arènes fonctionnent par équipes : un jeu est terminé lorsque le dernier combattant d'une team décède. En attendant, les autres sont replacés en tant que spectateurs. Tous les deux rounds, les côtés de départ sont échangés dans le cas très peu probable où on serait sur une map asymétrique. À l'instar de Weapons Factory ou d'autres mods récents, on démarre avec un set d'armes (basiques) au grand complet. Rocket Arena est à réserver aux bœufs comme nous ou aux gens qui n'ont pas honte d'être un peu cow-boys.



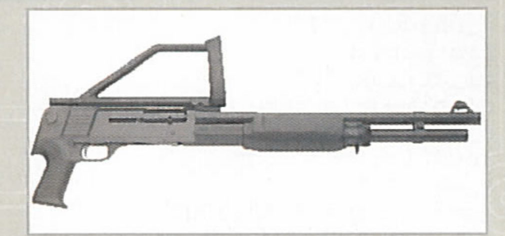




ver ces satanées munitions, si petites. L'homme de troupe débute, muni de cette arme automatiquement, et pourra en avoir deux dans les mains pour peu qu'il en trouve une autre.

FUSIL M3 SUPER 90 HECKLER & KOCK

Ce fusil de calibre 12 est muni d'une crosse pour une utilisation à une main. D'une très grande puissance, il projette une nuée de chevrotines sur la tronche de vos ennemis, les rendant méconnaissables, et ce même pour leur famille qui, prise d'effroi, hurlera en les frappant avec du linge sale. Il est nourri à la main et possède une réserve de 7 balles.



MITRAILLETTE HECKLER & KOCK MP5/10

Doté d'une grande vélocité lors des tirs, le Mp5 est l'arme idéale pour les foules concentrées dans les grands espaces. Son seul problème est son grand manque de précision. Par contre, il a une cadence de tir infernal et se recharge relativement vite. Il utilise du calibre 10 mm très meurtrier à courte, moyenne et longue distance. Avec cette arme en main, on vous appellera vite " monsieur ".



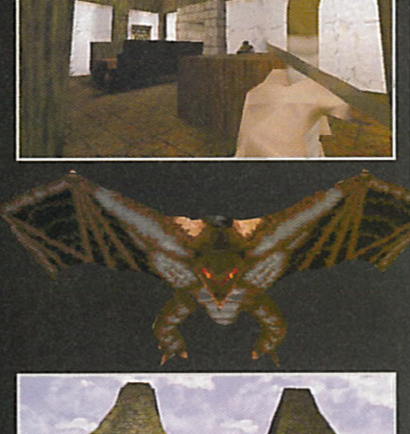
CANON SCIÉ

Arme de poing préférée des fermiers, sa facilité d'emploi en milieu urbain lui rend tous les honneurs lors d'un combat rapproché. Son utilisation de type " simple " (je vois, je tire) la met à la portée de tous les intellects, mêmes les plus déficients. Sa puissance de feu en fait aussi une arme redoutable, même pour les porteurs de veste en kevlar. On tire les 2 balles qu'il contient, parce que c'est beau, mais aussi parce que c'est meurtrier.



FANTASY QUAKE : RISE OF THE PHŒNIX

Rise of the Phoenix est l'aboutissement d'une passion commune aux amateurs d'heroic-fantasy et de Quake. En effet, ce mod ne vous proposera rien de moins que de vous entre-tuer à la lueur des torches avec un sacré arrière-goût d'heroic-fantasy. Mais résumer tout ceci à ce seul terme serait oublier que Rise est une totale conversion et possède un système de classes de personnages que ne renierait en aucun cas les afficionados de RPG. En effet, nous retrouverons de fines équipes formées de nécromanciens, de croisés de prêtres et de druides (un peu voleurs, comme tous les druides). Chaque profession possède sa propre configuration clavier, ses caractéristiques (discrétion, force, santé, etc.), ses pouvoirs magiques et équipements standards. Au chapitre des armes, on rencontre tout ce qui se fait de bien comme la hache, l'arc, l'arbalète et le mousquet. À découvrir de toute urgence sur http://fantasy.stomped.com/







FUSIL DE SNIPER SSG 69 SCHARF-SCHUTZENGEWEHR- STEYR



Fusil d'origine probablement allemande (je dis ça comme ça) de très grande précision, le SSG69 est utilisé par les snipers de toutes origines, à cause de son immense précision sous tous les angles. Pour l'aider encore plus dans sa sale tâche, cette arme de franc-tireur est munie d'une lunette de tir à 4 niveaux de zoom (normal, x2, x4, x6) qui l'aidera à toucher sa cible en tous lieux et toutes circonstances. Son seul gros problème est le temps qu'elle met à être rechargée, ainsi que sa capacité frisant le zéro (une seule balle). Pour amateurs seulement.

GRENADE A FRAGMENTATION M26

Utilisée par tous ceux qui ont besoin de nettoyer des recoins avec une grande facilité, la M26 est la quintessence de la grenade défensive. Sa charge de T.N.T. fait place nette autour d'elle avec autant d'aise et de facilité qu'un putois atteint d'une MST bien virale et contagieuse. Son utilisation un peu fastidieuse (enlever goupille, lancer, remettre goupille, vérifier l'avoir bien lancée) surprendra les plus manuels d'entre nous mais en cas de réussite quelle belle explosion. Cette dernière a un rayon au moins cinq fois plus grand que les paisibles grenades basiques de Quake II et tous ceux tombant dedans deviendront très vite non-vivants.

COUTEAU

L'autre arme basique que le fantassin lambda possède dès son arrivée est ce magnifique couteau de marque Laguiole (prononcez la-y-olle). Son manche est fait en corne de vache, ce qui le rend vraiment unique et qui attire toutes les autres vaches ainsi que les jalousies des autres animaux de la ferme. Ce qui le distingue le plus de ses confrères (et qui le rend encore plus " smart "), c'est certainement sa petite abeille placée sur la tranche finement ciselée par 20 artisans qui aiment sculpter des insectes dans de la corne de vache. Sinon, oui, il coupe.



Un spécial Half-Life dans le CD ce mois-ci. Le Half-Life-maniaque en mal de sensations y trouvera près de 120 nouvelles cartes pour le multijoueur. N'écoutant que notre devoir, nous les avons testées tous les soirs au boulot. Pas mal d'entre elles sont vraiment excellentes et méritent le label hémoglobine-ready.

IANSOLO



HALF-LIFE POUR LA LIFE

Sur le CD de ce mois-ci, 30 nouvelles skins (de nouveaux looks pour votre personnage) et de quoi créer vos propres skins. Vous pourrez ainsi jouer avec l'apparence physique d'une raie manta, du perso de Grim Fandango, etc. Nous comptons sur vous pour créer des skins intéressantes : pingouins, poilus de la guerre de 14, journalistes de France Culture, etc.

" HL EN RÉSEAU LOCAL, COMMENT ÇA MARCHE ? "

Comme vous avez été plusieurs à nous poser la question, nous vous redonnons la marche à suivre pour jouer à Half-Life en réseau local, simplement, juste avec quelques marrons, des allumettes… et pour deux briques de matos informatique aussi, faut pas rêver.

1. Votre réseau doit être configuré en TCP/IP
2. Les nouvelles cartes doivent être placées dans le répertoire Half-Life/Valve/Maps
3. Sur la machine choisie pour être serveur : lancer le programme du serveur dédié HLDS.exe qui se trouve dans le répertoire Half-Life. Cette machine ne servira qu'à faire tourner le serveur et on ne pourra donc pas jouer dessus.
4. Pour lancer une carte, taper dans la ligne de commande : map carte, où " carte " est le nom de l'une des cartes installées. Par exemple : map bounce.
5. Pour changer son apparence, son tag et son nom, aller dans Multijoueur/Personnaliser.
6. Les joueurs se connectent en choisissant Multijoueur/Réseau Local.
7. A noter pour les joueurs de Quake qui trouvent que Half-Life n'est pas assez rapide à leur goût : il est possible de paramétrer la vitesse, la gravité, ainsi qu'un grand nombre de paramètres. Les paramètres se passent simplement dans la ligne de commande du serveur. Pour avoir la liste des paramètres, aller dans Partie Réseau Local/ Lire les infos du jeu après avoir choisi une partie en cours. Par exemple par défaut : sv_gravity = 800 et sv_maxspeed = 270. Pour courir plus vite, taper dans la ligne de commande : sv_maxspeed 500. Tous les délires sont possibles.

Si vous cherchez plus d'infos sur comment paramétrer le serveur :

http://www.contaminated.net/server/setup.html



LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Voici quelques cartes que nous avons appréciées plus particulièrement. Parmi les cartes standards : stalkyard, bounce et bunker (quand on est nombreux). Parmi les cartes additionnelles : sbdm01, manhunt (4-12 joueurs), krhldm01 (2-6), garden (6-10), Labs. La carte tig_bunk est bien pour jouer à deux équipes de deux (prendre les mêmes skins par équipe pour se différencier).

DE MEILLEURES PERFORMANCES À HALF-LIFE

Half-Life est très beau mais très gourmand aussi. Le moindre impact de projectile, le moindre jet de sang est gardé en mémoire par le programme. En réseau au bout d'un moment on ne voit même plus la couleur des murs et ça se met à ramer. Heureusement le moteur graphique de HL est abondamment paramétrable. En diminuant la qualité graphique, vous pourrez améliorer de manière sensible les performances. Nous avons trouvé un site qui génère le fichier de configuration à partir des options que vous aurez choisies. Ça se trouve au :

http://www.voodooextreme.com/tweak3d/

et ça s'appelle Autoexec Creator for Half-Life. Voilà un exemple de fichier qui devrait notablement accélérer votre Half-Life :

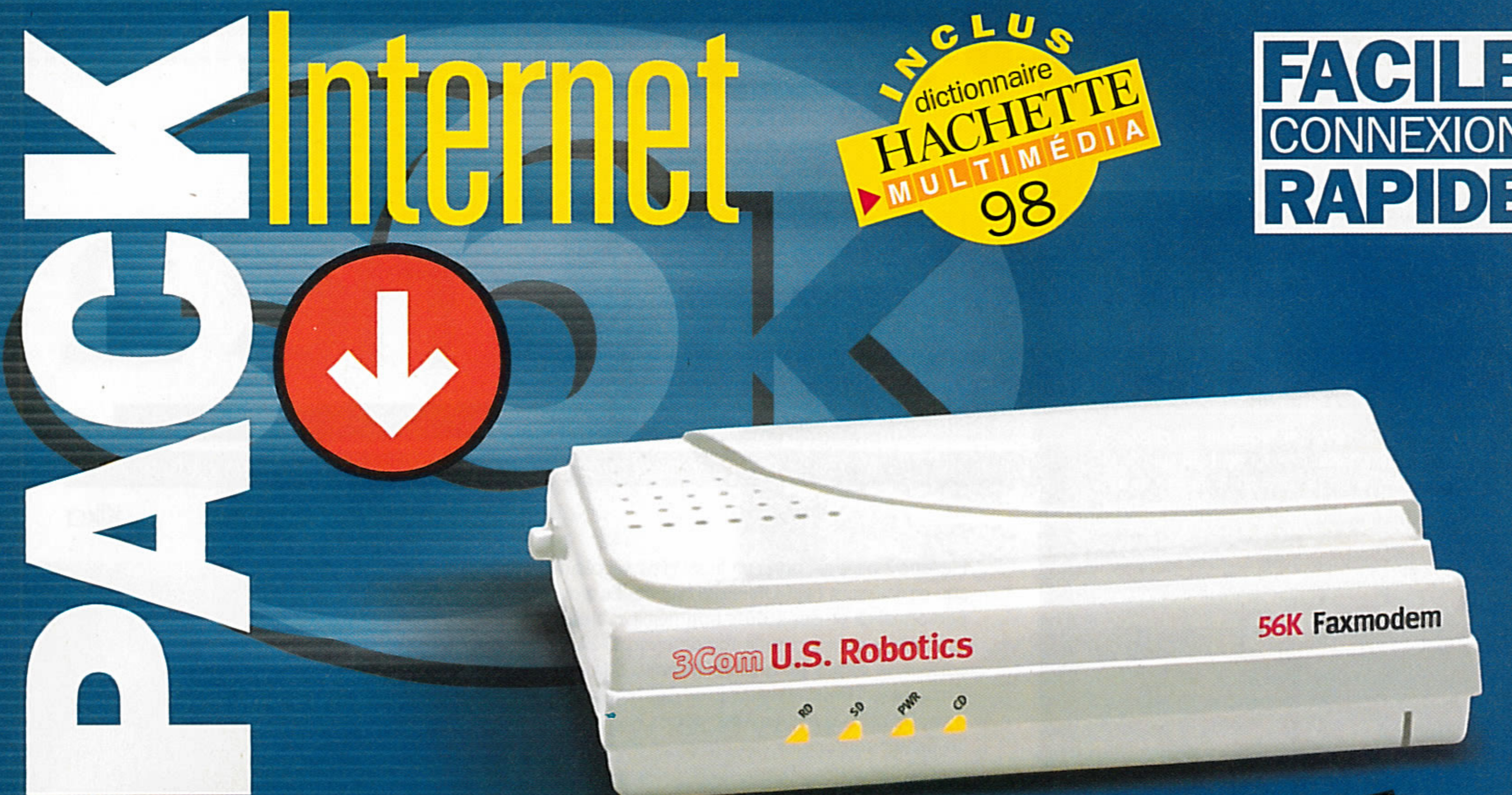
```
r_decals "0"
r_dynamic "0"
r_drawviewmodel "1"
gl_keeptjunctions "0"
r_shadows "0"
firstperson
gl_ztrick "0"
cl_himodels "0"
s_a3d "0"
joystick "0"
s_eax "0"
_snd_mixahead "0.200"
m_filter "1"
gl_texsort "0"
cl_allowdownload "1"
cl_allowupload "0"
s_reverb "1"
loadas8bit "0"
hisound "1"
brightness "2.0"
fps_modem "33"
fps_lan "45"
gl_playermip "0.0"
gl_picmip "0.0"
rate "3000"
pushlatency "-600"
scr_conspeed "3000"
gamma "4.0"
```

Ce fichier doit être sauvé dans le répertoire sierra\half-life\valve\hw\ sous le nom d3d.cfg pour les utilisateurs de Direct3D, opengl.cfg pour les utilisateurs d'OpenGL users ou 3dfx.cfg pour les adorateurs de la 3Dfx.

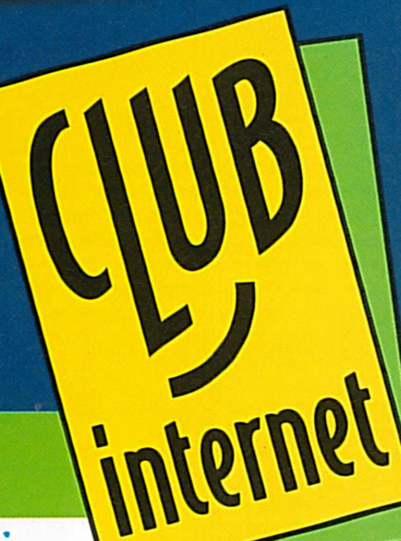
HALF-LIFE ET TNT

D'aucuns trouvaient que les performances de Half-Life en Direct 3D sur la TNT étaient étrangement décevantes (si ça ne tenait qu'à moi, je leur dirais " Jouez donc en OpenGL, les gars ", mais bon). Apparemment, il suffirait d'activer la compatibilité DX5 dans les drivers de la TNT pour résoudre le problème.





- 56K Faxmodem
- CD-Rom de connexion à l'Internet
- CD-Rom Dictionnaire Hachette Multimédia 98



Club-Internet, le club le plus ouvert de la planète.

Abonnez-vous pour un an à Club-Internet et recevez pour 249 F le modem 3COM US Robotics 56K Faxmodem

Soit un coût total de 1238 F le modem PC avec un an d'abonnement à Club-Internet compris (77F/mois).*
Modem PC + abonnement d'un an à Club-Internet = 1173 F + 65 F de frais de port.

Appelez vite Club-Internet

PRIX APPEL LOCAL
N° Azur 0 801 800 900

Le prix habituellement constaté est de 790 F pour le modem et 847 F pour l'abonnement d'un an à Club-Internet, dont un mois gratuit soit 1 637 F.
Vous réalisez ainsi une économie de 399 F.
Vous avez la faculté de souscrire uniquement un abonnement à Club-Internet pour 77F/ mois.*





Les prix s'entendent TTC.
Version MAC : Supplément de 193 F
Offre réservée aux personnes n'ayant jamais été abonnées à Club-Internet, dans la limite des stocks disponibles.
** hors coût des communications téléphoniques locales*

Quelle misère ce mois de février, tous le monde est malade à la rédac'. D'abord Kika, ensuite Bob Arctor, puis Fishbone et Iansolo, la tourista de Clichy devrait franchir le bureau des chefs d'ici la semaine prochaine et finir sa course dans mon bureau pour le bouclage de mars. De quoi inaugurer les nouveaux locaux de Levallois. (Gana@joystick.fr et Arctor@joystick.fr)

Ectoplasme de contrefaçon

Ça doit être cool d'être un fantôme de classe 3, pas un de ces charlatans qui ne font que frapper sous les tables, ni un de ces gros tas de morve d'ectoplasme qui salopent tout ce qu'ils touchent. Mais de nos jours, des rigolos s'amusent à salir le métier avec des contrefaçons assez minables. Du coup, ça porte préjudice à tous les fantômes honnêtes, qui se voient refuser l'entrée aux Bains-Douches, ou chez Régine. Pour bien comprendre la différence entre le vrai et le faux, allez donc voir http://www.ghostresearch.org/ghostpics



FAQ du Fake

Billie Joe Jim Bob est un fanatique du surnaturel. Il passe tous ses Noël à tirer les cartes aux cerfs de Santa Claus et à lire l'avenir dans les diarrhées de ces derniers. Pour prolonger sa passion dans le monde réel, il a décidé de monter une page pour expliquer aux gens comment créer des fausses photographies de fantômes, de spectres, de poltergeist ou de revenants. Sur la page du http://www3.sympatico.ca/roddy/ghost-front-door.html vous trouverez de nombreuses explications, textes et photos, consacrés à cet art un peu inutile et vous pourrez même envoyer vos œuvres afin qu'elles soient exposées à la vue de tous et toutes.



Con-teur

Plutôt que de vous faire chier à programmer votre compteur de pages Web en java, plutôt que de dépenser des milliards à acheter une solution éprouvée, pourquoi vous ne vous lancez pas dans la grande aventure du faux compteur de visites? C'est la solution que propose la page du Fake counter située au http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/5910/counter.html où on trouvera aussi une galerie des faux compteurs, plus absurdes les uns que les autres.

3528609405528

Telex

Il était possible de connaître en temps réel sur le Net les pertes vertes de Shaquille O'Neal depuis la grève des joueurs de la NBA. Pour le moment, le manque à gagner se monte à 6 millions de dollars, soit un peu plus de 6 millions d'euros (cette approximation m'évite de sortir la calculette de Windows, ainsi je préserve les ressources de mon PC, et je protège un peu la nature en consommant moins d'électricité. C'est mon côté écolo et feignant).
http://www.latimes.com/HOME/NEWS/SPORTS/TEAMS/LAKERS/SHAQOMETER/shaqometer.html

HERETIC 2

S'entre-tuer en balançant des sorts, c'est possible avec Heretic 2. Il suffit de trouver les bonnes cartes et de savoir piéger son adversaire.

Kika

Heretic 2 n'a pas connu un aussi gros succès que son concurrent Half-Life. Pourtant ce jeu a de la personnalité et des atouts non négligeables qui ressortent dans le mode multijoueur. Déjà son éditeur de cartes est beaucoup moins complexe à manipuler. Pour Heretic 2, on utilise pratiquement les mêmes éditeurs que pour Quake II, seul un fichier texture se rajoute pour intégrer les spécificités du jeu. Nous allons essayer de vous faire oublier Half-Life pendant quelques temps pour vous faire goûter à la magie d'Heretic 2.



KIKA A ÉTÉ DÉCHIRÉE PAR LE DESTIN DE FER DE GRUIK

Abandonnez toute idée de jouer sur le Net si votre connexion est pourrie. Vu le nombre de textures affichées et les animations des sorts, vous entrez vite dans le royaume du lag. Par contre, un petit réseau local de quelques PC vous ouvrira les portes du blastage par sorts interposés. Deux modes réseau sont proposés. Le mode coopératif vous permet de rejouer les niveaux solos en compagnie pour fritter les monstres qui s'y promènent. Ce n'est pas exactement ce qu'on attendait, mais pour les plus peureux d'entre nous qui s'effrayaient tout seul, c'est l'idéal. Le mode deathmatch est le plus adéquat à nos pulsions " joystickiennes " internes. Les quatre cartes multi proposées par le jeu sont un peu minces. Bien conçues mais immenses, elles nécessitent au moins cinq à six joueurs pour devenir intéressantes. Par contre, nombreuses sont celles importées du Net qui pourront donner satisfaction à un petit groupe de trois. La manipulation des sorts est un élément essentiel de la victoire. Abandonnez toute idée d'utilisation de vos bâtons de sorcier. La méthode la plus efficace pour effacer de la carte le mec qui cherche à vous griller les fesses est l'utilisation d'un nombre de sorts réduit. Le sort de mur de feu est le plus excellent. Avec ça, impossible de rater son adversaire quand on est au même niveau que lui. Garder les autels est aussi primordial. Il faut trouver le timing pour en faire le tour et piquer les pouvoirs qui s'y trouvent. Le must : l'invisibilité ou le reflet. Avec ça, le Gruik en chasse n'a aucune chance de trouver sa proie. Bien savoir où se situent les téléporteurs est un atout non négligeable. Pour une fuite éclair, on sème son adversaire en moins de deux et si on a bien prévu son coup, on peut même le prendre à revers.









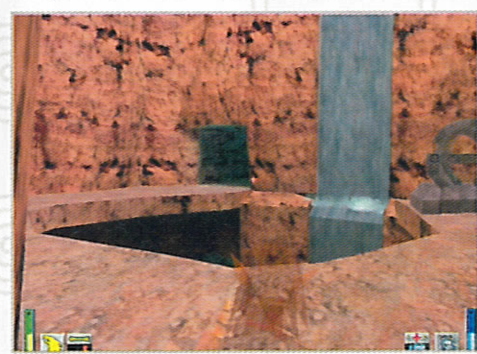




Certaines cartes incorporent même des cordes. Il est toujours dangereux de les utiliser mais si tout se passe bien, la récompense qui vous attend est conséquente. Mais bon, au bout, il y a souvent la surprise de trouver un autre joueur attendant celui assez stupide pour grimper sans savoir ce qu'il y a au-dessus.

KIKA PROPOSE DU GRUIK GRILLÉ AU MENU

Heretic 2 a des bons points pour le réseau. Les sorts sont très bien adaptés au jeu à plusieurs. Les cartes sont sympas et les éditeurs certainement plus accessibles que celui d'Half-Life. On regrette seulement que seuls deux modes multi coexistent. En cela, il est moins riche que Quake II. Pour l'instant le jeu n'a pas vraiment décollé. Mais il ne devrait pas tarder car il offre des moments inoubliables. Faites-vous poursuivre par un poulet géant et croyez-moi, vous vous en souviendrez à vie.

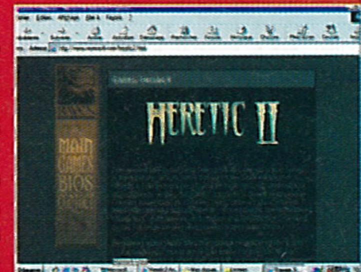




LES SITES D'HERETIC 2

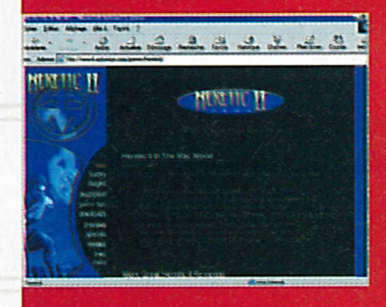
Le nombre de sites Heretic 2 est plutôt maigre. Il suffit de comparer avec celui d'Half-Life pour s'apercevoir que ce jeu est moins apprécié. Mais ça n'empêche pas d'en trouver quelques-uns qui se défendent bien. Pour l'instant, je n'ai pas réussi à mettre la main sur un site français digne de ce nom alors j'attends vos propositions. Pareil pour les skins : autant on voit des cartes ou des éditeurs se balader, autant les skins demeurent inexistantes.

Adresse : http://www.ravensoft.com/



Le site des développeurs Raven. Vous y trouverez quelques indications sur le jeu. Pas grand-chose d'intéressant mais si vous avez des questions à leur poser, ils vous répondront.

Adresse : http://www.activision.com/games/hereticii/



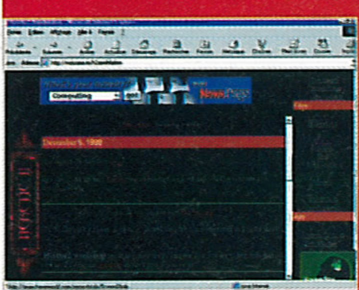
Le site officiel fait de l'éditeur. Peu de choses sur Heretic 2 en dehors de la documentation et d'une démo téléchargeable.

Adresse : http://www.hereticii.com/



Ce n'est pas le site officiel mais vous y trouverez tous ce que vous désirez connaître sur Heretic 2. D'abord de la documentation pour le mode solo avec une aide complète de tous les niveaux, les secrets, les cheats et surtout pas mal de fichiers à télécharger pour le mode multijoueur. Le nombre de cartes disponibles est impressionnant. Elles ne sont pas toutes réussies mais vous en trouverez quelques-unes qui, même à trois joueurs, sont fort sympathiques.

Adresse : Http://welcome.to/h2annihilation

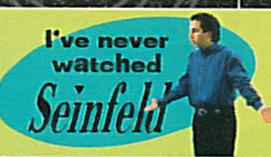


L'un des sites les plus complets d'Heretic 2. Si vous rêvez d'un éditeur de niveaux, vous en avez plusieurs prêts à être téléchargés. Difficile de ne pas trouver chaussure à son pied dans ce cas-là. De nombreux downloads sont aussi à disposition ainsi que toutes les nouveautés qui peuvent voir le jour sur le web. Le site est remis à jour régulièrement. Impossible de ne pas être au courant de ce qui se passe dans le monde des " hereticiens " si vous vous connectez.

pasnet

It's a show about nothing

Vous aussi vous trouvez Seinfeld pas drôle et plutôt pitoyable ? Ses vannes pseudo-méchantes et ses clochards de copains n'ont jamais réussi à dépasser le niveau d'Elie Kakou à vos yeux ? Qu'importe, vous avez tous les droits dont celui de crier " Je n'ai jamais regardé Seinfeld ". Bon, seulement voilà, dans certains milieux la plupart des conversations tournent autour de l'" Humoriste " et vous vous sentez un peu exclu. Que cela soit ainsi. La page du http://www.personal.psu.edu/users/d/r/drl146/seinfeld/main.html recense d'autres témoignages de gens isolés comme vous et vous aidera à vous fondre dans la conversation avec des tas de moyens très étudiés.



Copie comme cochon

A voir sa parodie sur le Net, c'est possible. Prenons Francis, 34 ans, père de trois enfants plutôt cons, et marié avec une femme qui le fait cocu avec Fishbone. Eh bien lui, s'il fait sa Home Page, il y aura très peu de chance qu'on en trouve une parodie.
J'imagine que certains vont me dire que comme exemple, c'est franchement minable...bah ouais.
En voici quelques-unes pour la forme :
http://ww.elysee.fr á http://www.elysee.org/
http://www.intel.com á
http://www.bcpl.lib.md.us/~dbroida/until.html
http://www.aint-it-cool-news.com/ á
http://www.iserv.net/~mikeh/COOL_NEWS.HTM
http://www.magellan.com á
http://www.geocities.com/TimesSquare/2809/magilla.html
http://www.netscape.com á
http://blackrose.phoenix.az.us/ninscape/

Cliquer ici et Ici et ICI et aussi ICI

Vous êtes un contestataire ? Vous refusez de cliquer connement sur les bannières des Home Pages ? Vous êtes comme moi. Alors bon, le truc c'est que monter une Home Page, c'est bien sympa tout de même. Echanger des liens et tout et tout ; c'est à la fois jeune et rebelle. Du coup, comment rentrer dans le circuit sans en avoir l'air ? L'ultime solution est certainement la bourse d'échange aux fausses bannières que l'on trouve sur la page du http://wallo.freeservers.com/bannex/wfbe2.html et que l'on pourra placer chez soi en toute impunité.

Telex.........................

Pour éviter de se retrouver le 31 décembre 1999 devant la télévision à regarder Arthur http://www.jepa.co.uk/scripts/2000.html. Vous me remercierez dans un an.

Le site Bert is Evil existe désormais en français, puisqu'un lecteur est miroir officiel. http://perso.club-internet.fr/tabuy/bert/traduction

Ouverture du site officiel de Serge Lamah ah ah ah ah ah www.sergelama.com

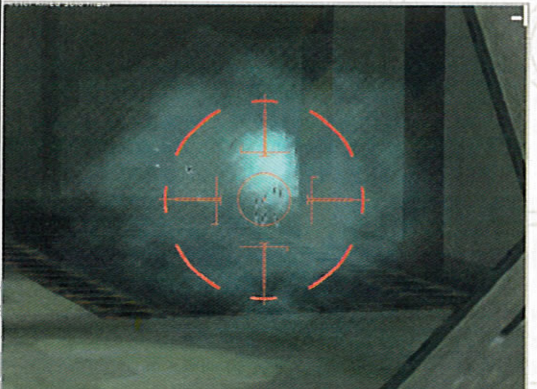
Pour avoir un system Internet Explorer 4 Free http://www.98lite.net/

GAMESPY 6.02 : SIN VS SHOGO

Tout le monde n'a pas la chance de disposer d'un réseau. Heureusement, existe le désormais incontournable gamespy. La dernière version, la 6.02, que nous vous filions dans le cd joy n°100 accepte maintenant half-life, blood2, shogo mais aussi... le très controversé sin.

MONSIEUR POMME DE TERRE





Le fusil de sniper, un des rares plaisirs de shogo en réseau. J'en profite pour corriger une erreur de mon test de sin du mois dernier qui m'a valu des dizaines de mails incendiaires : oui, il y a bien un zoom dans le fusil de précision de sin, il est d'ailleurs fort bien fait. Navré.

En solo, sin m'avait laissé bien tiède et c'est à reculons que je l'ai réinstallé sur ma bécane, puis patché avec les 19 mo censés corriger les temps de chargement à rallonge ainsi que quelques bugs. Après vérification, les chargements restent insupportablement longs et des bugs subsistent dans les derniers niveaux. Note au passage, ce patch est également sur le même cd n°100. Bref, c'est en grommelant que j'ai lancé gamespy... j'me serais bien fait un half-life à la place.
seuls deux sites sur la quinzaine présente n'étaient pas vides de joueurs. Pas le choix : je me connecte sur une partie en me traînant un ping de 430. Pour jouer à quake 2, pareille connexion est à proscrire immédiatement, et pourtant, sin s'est très bien comporté. Vous me direz, 430 de ping, traduit en français, ça fait 0,43 seconde de délai quel que soit le jeu. Exact, mais sin propose 2 armes à aire d'effet ; le lance-roquettes et le psr (l'arme à énergie), ce qui permet tout de même de jouer, même contre des veinards qui ont un meilleur ping que vous (je n'ai pas dit de gagner). Par-dessus tout, les cartes, celles-la même qui sont intégrées au jeu, sont simplement les meilleures cartes multijoueurs que j'aie jamais vues. Exemple : un salon plutôt rupin, joliment décoré, mais dans lequel les joueurs sont à l'échelle d'une petite souris... trip micromachine ultra-violent. Duel à la roquette sur une table basse. Je me sauve en traversant le tapis, rampe sous une plinthe, approche d'une tapette à souris sur laquelle le fromage a été remplacé par un chargeur de mitrailleuse... Quel genre de petit animal espèrent-ils attraper avec pareil appât ? Moi. Je prends le risque de choper les munitions, la tapette se déclenche évidemment, me propulsant dans les airs tout en haut d'une armoire. Je saute sur un cadre qui était accroché au mur et devinez sur quoi je tombe... le fusil de précision. Alors commence le massacre. Juste deux mots sur deux autres excellentes cartes : une station pétrolière off-shore gigantesque et une maison, absolument dingue, digne d'alice au pays des merveilles dans





Boum badaboum ! Ça explose de partout. C'est gros, c'est bourrin, c'est casimir en réseau, c'est shogo.

laquelle il n'y a ni haut ni bas, et où, dès qu'on franchit une porte, la gravité change de côté. C'est pas facile à expliquer, mais reportez-vous à mes photos et vous comprendrez immédiatement. Enfin, dernier point fort de sin en réseau : contrairement à half-life, par exemple, les très grandes cartes ne font pas ramer le jeu. Dans les plus grandes cartes (elles sont vraiment immenses), on peut donc se planquer et snipper de très loin. Jouissif.

OH LE GROS SHOGO

dieu que c'est bourrin. Dans des cartes fort moches, on se balade en sautillant avec son gros robot playschool. On accumule des armes d'une puissance obscène et quand, par malheur, on croise un autre robot kangourou, on se canarde comme deux chasseurs bourrés se prenant réciproquement pour un sanglier. On a du mal à s'investir dans ces mechwarriors patauds. L'alchimie qui fonctionnait plutôt bien en solo est ici complètement dans les choux. Bien sûr, on peut aussi jouer à l'échelle humaine. Mais là, c'est pire. Le premier qui tire tue l'autre. Vous me direz : " ben ouais, c'est réaliste ". Et je vous réponds, peut-être, mais c'est frustrant comme une partie de pistolet à eau dans laquelle le premier mouillé a perdu.
les cartes fournies dans le jeu ne sont pas du tout faites pour le multiplayer. Elles sont trop grandes, trop labyrinthiques. Les premières cartes dédiées au multijoueur font leur apparition sur le site dédié www.planetshogo.com. On y trouve des fans qui justement apprécient le côté bourrin. Moi, je n'y ai rien trouvé qui m'ait fait changé d'avis : trop lourd ! Et si, malgré tout, vous désirez vous y essayer, sachez qu'il vous faudra d'abord télécharger le patch 2.1 de dix mégas à la même adresse : planetshogo.



Dans ce salon, la table basse fait cinq fois la hauteur d'un joueur. Encore une excellente idée de niveau : un living-room géant dans le trip micromachine. Trop débile de snipper du haut de l'abat-jour... J'adore.

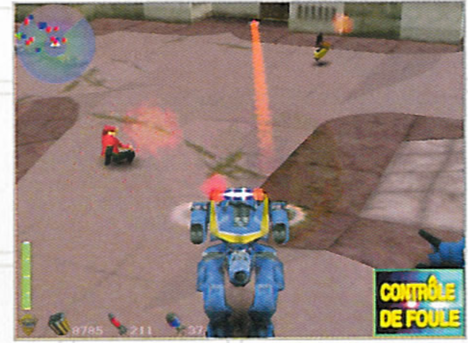




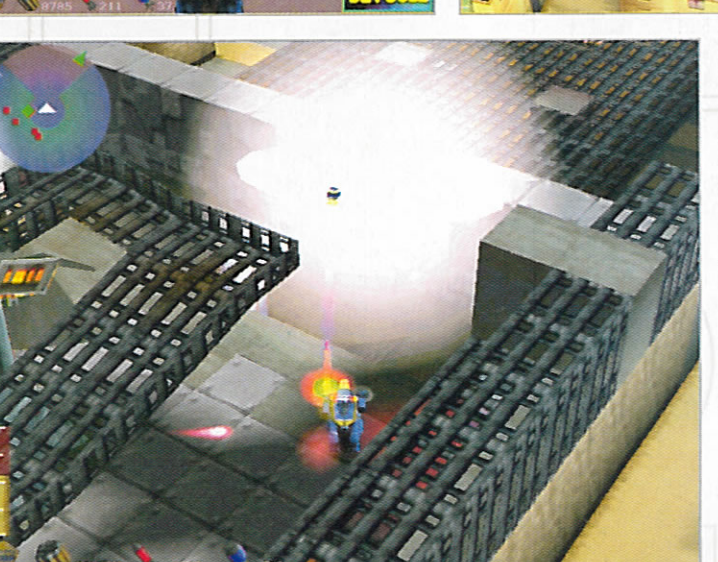
Justement le voilà, le fameux niveau sans haut ni bas. On canarde des mecs qui marchent au plafond ou sur les murs, on se téléporte dans tous les sens... Aussi beau que ludique.

DÉCIDÉMENT, J'AIME FUTURE COP

Et après l'avoir aimé en solo, j'ai pris quelques délicieuses trempes en réseau contre fraggle, un des nouveaux dingues de joy, notre webmaster et l'animateur de notre forum internet. En réseau, futur cop est carrément un tout autre jeu : c'est de la stratégie / action. On commence dans une base avec un capital de points. Ces points, on les dépense en achetant des véhicules robots dirigés par l'ordinateur et qui attaqueront les adversaires. Tuer le mech d'un ennemi rapporte dix points, tuer une unité robot n'en rapporte qu'un. La partie est perdue pour un joueur, dès qu'un véhicule robot pénètre dans sa base. Enfin, les cartes sont hérissées de tourelles " neutres ". Avec le bouton action, on se les approprie. Elles attaquent alors tout ennemi. Une fois détruite et après un court laps de temps, une tourelle " repousse " et n'importe qui peut alors à nouveau en prendre possession. Les meilleures armes pour votre mech sont les lanceurs d'éclairs, les missiles et l'onde de choc. Ne construisez des avions qu'en fin de partie (ils sont très chers). Upgradez vos armes. Et surtout, en début de partie, transformez-vous en hovercraft et récoltez tout ce que vous pourrez aussi vite que possible en commençant par les tourelles proches du camp adverse (ça le ralentira).... Attention, c'est extrêmement rapide et stressant. Restons cependant réalistes, le mode réseau ne justifie pas, à lui seul, l'achat du jeu, c'est plutôt un gros bonus. Dernier détail important : on peut aussi jouer sur une même bécane, en écran splitté.







Unique regret : je n'ai pas trouvé de site dédié à future cop en multiplayer. La seule solution pour trouver un adversaire sera de zoner sur les sites irc consacrés au jeu... tiens, ben #joystick par exemple. Evitez comme la peste le site Web d'Electronic arts qui propose une fenêtre de chat pour rencontrer d'autres joueurs. Vous perdrez votre temps et ne tomberez que sur de sinistres imbéciles.
(NDLR : ça sent le vécu ça non ?)
(Note de pom : oui.)

RÉSEAU

Bienvenue dans la rubrique du Courrier des lecteurs de OK Podium… Ah non, mince, c'est la Page de la Homepage, autant pour moi.

Iansolo

LA PAGE DE LA HOME PAGE

REÇU D'UN LECTEUR TRANSI

« Merci, merci .... c'est dingue, j'y crois pas. Bon je vous explique l'histoire. Pendant les vacances d'été, je suis sorti avec une meuf du 35 et je suis à Paris. Alors, après, on s'est écrit, mais un jour elle a dit qu'elle ne voulait plus me répondre. Alors, pour son anniversaire, je lui ai écrit une lettre où j'ai recopié une grande partie des vannes que vous sortez dans vos tests et, devinez quoi ?, elle m'a répondu en disant qu'on pourrait se revoir dans une colo. MERCI !!!!! »
Eh oui, tel Cyrano caché sous un balcon, Joystick souffle des mots doux à ses lecteurs en mal d'inspiration.

❤Gking crée des pages web gratuitement. Il explique tout sur son site, la Page Factory. http://perso.club-internet.fr/gkpod/
❤Selon Lestat, rédacteur en chef de DNA, Rolenet est le jeu de rôle présentant le meilleur rapport qualité/prix du moment. Pour s'inscrire à Rolenet ou consulter les sites de DNA et le journal des terres d'Ala : http://altern.org/rolenet
❤La page de El Gringo qui vient de lancer le Mouvement de Protection des Pingouins : http://www.cybercable.tm.fr/~ydalex
❤Zerglin [Slod] nous annonce l'ouverture de sa guilde Starcraft : tactiques, records à battre, nouveautés à venir, infos... http://perso.wanadoo.fr/starcraft_lod/
❤Arthur Accroc et Ford Escort (l'androïde parano) sont de retour dans ce site consacré Au Guide du Routard Galactique et Mankind. http://members.xoom.com/argawaen/
❤The grakpit, un site consacré, entre autres, à Half-Life et Sin : http://www.multimania.com/rmeynier
❤Nos lecteurs sont fantastiques ! Grolar, un des habitués du channel #joystick, nous envoie une carte postale du Maroc, pour nous faire part de la naissance de son site consacré aux Renault 14 et 18, rapport à Fishbone qui roule en Laguna. Ça n'a rien à voir mais c'est trop puissant : http://www.altern.org/r14r18
❤Dans son site, Hardiman nous propose plein de trucs pour Creatures 2, notamment " une poupée du chef qui chante des chansons de cul, ce qui fertilise et excite vos Norns... " ou bien " un pingouin qui se balade dans le monde et vide les mers de leurs poissons... Mais vous pouvez l'enfermer dans le volcan et le regarder crever... " Et hop ! http://www.mygale.org/09/hardiman/index.htm
❤CrazyDam & KaRtMaN présentent le CrazyMag, sur www.multimania.com/crazymag
❤La page de Moloss, un grand fan de Starwars : http://www.multimania.com/moloss/
❤Guigs (un des seuls humains à avoir compris quelque chose à Gangsters) a créé une page consacrée à ses jeux préférés : diablo, FFVII, Quake, Starcraft... http://members.tripod.com/~co2ndw/home.html
❤" French Frag Factory SARL : Nous ne sommes pas un clan. Nous sommes une SARL. " C'est en ces mots que nous sommes accueillis sur la page de ce clan 'achement sympa consacré à Quake 2 et dont nous a parlé [CRAPS] Wolverine. http://www.quakecity.net/frefrafac/
❤Une page créée par un fan de F1 et entièrement consacrée à... la F1, c'est F1 Web : http://www.multimania.com/dsohet
❤Un site sur Starcraft, Zerg Dominance, encore un. Nous on n'aime pas trop Starcraft mais comme je sais qu'il y a des amateurs : http://www.multimania.com/zerg/
❤Emef nous a fait parvenir un mail juste à temps avant le bouclage pour nous parler de sa page dédiée à Quake 2, Fallout et Half-Life. Ça se passe au : http://www.multimania.com/emef



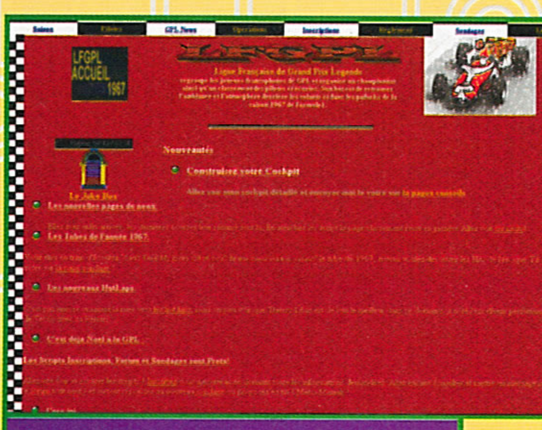
DRAGON

Enormément de nouveautés concernant Heroes3 sur le site très complet de Dragons : http://www.multimania.com/dragons/

FALLOUT

L'ami Krog a réalisé une page bien sympathique sur Fallout 2 : http://www.rmcnet.fr/~brun





Alors, bande de lopettes, comme ça vous vous imaginez être des cracks à Grand Prix Legends ? C'est le moment de le prouver, en allant affronter les meilleurs pilotes de la ligue GPL de la LFJR : http://lfjr.club-internet.fr/lfgpl/index.htm

INITIALEMENT PRÉVU POUR LA FIN DE L'ANNÉE 98, SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP EST ENFIN ANNONCÉ POUR LE MOIS PROCHAIN. PAS LA PEINE DE COUPER LES CHEVEUX EN QUATRE CYLINDRES, NI DE TOURNER AUTOUR DU POT D'ÉCHAPPEMENT, CETTE SIMU EST UN CONDENSÉ DE PUR BONHEUR, TOUT SIMPLEMENT.

SuperBike World



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	COURSE DE MOTOS
ÉDITEUR	MILESTONE
DÉVELOPPEUR	ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE	MARS 99

Quatre mois. Nom de Dieu. Quatre mois de retard, alors que le jeu devait être prêt pour la fin de l'année dernière. Dur, le truc. Pour ne pas dire agaçant, frustrant, chiant voire navrant. Il faut dire que le rachat du soft par Electronic Arts, un mois avant sa sortie, n'a sans doute pas dû arranger les choses. C'est vrai, avec Moto Racer 2 qui était sur les rangs, la comparaison aurait fait très mal aux chicots du service marquetinge. Sans doute un poil frileux, les gars, en ce début d'hiver. Ok, l'un est un jeu d'arcade, l'autre une simulation, mais pour la populace, ce sont deux jeux de motos, point. Cela aurait pu faire double emploi dans les rayons de Carrauchanfour, trop risquée l'affaire. Et puis Moto Racer, hein, c'est connu du grand public, c'est pas comme " Milestone " ou " Superbike ". Tss, tss, je suis vert kawa. Mais bref, ravalons toute cette amertume, qui de toute façon n'est plus de mise puisque j'ai une version quasi définitive du jeu entre les mains. Le pied, l'extase, la jouissance, tous ces mots me viennent à l'esprit tant cette simulation est enthousiasmante. Zen, rester zen. Aujourd'hui, c'est une bêta version, juste un avis avant le test. Faut garder quelques adjectifs pour le mois prochain. Zen Fish, zen...Nom de Dieu, c'est génial ! Oups.

Enthousiasme et euphorie, mes deux amis

La compétition moto, c'est un peu comme les bagnoles, il y a pas mal de catégories différentes. Il est facile de se mélanger les pinceaux, surtout si, à la base, on n'y connaît pas grand-

Bécanes, pilotes, circuits, le design est bluffant !

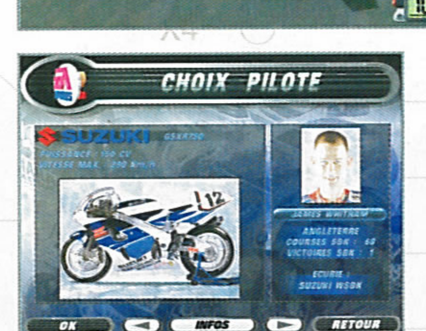
chose. C'est normal après tout : avec une seule chaîne nationale qui retransmet les grands prix, le dimanche à 1h du mat' qui plus est, ça n'encourage pas les vocations. En gros, le championnat Superbike, c'est la catégorie en dessous du championnat du monde. La grande différence avec ce dernier réside dans les machines utilisées, ainsi que dans le niveau de pilotage. En championnat mondial, se sont des motos spécialement construites pour la course, alors qu'en Superbike, les bécanes utilisées sont issues de grandes séries. Évidemment, elles n'ont plus grand-chose à voir avec la brêle de monsieur tout le monde, mais quand même, la différence n'est pas aussi énorme qu'on pourrait le croire. En tout cas, malgré ce déficit de reconnaissance de la part du grand public, le championnat Superbike propose dix fois plus de spectacle, bagarres et autres empoignades que la majorité des épreuves mondiales. C'est pourquoi cette simulation, bien que ne portant pas sur le prestigieux championnat mondial, n'en est pas moins un excellent support, pour vivre une expérience de pilotage hors du commun.





Les vrais du vrai de la vérité

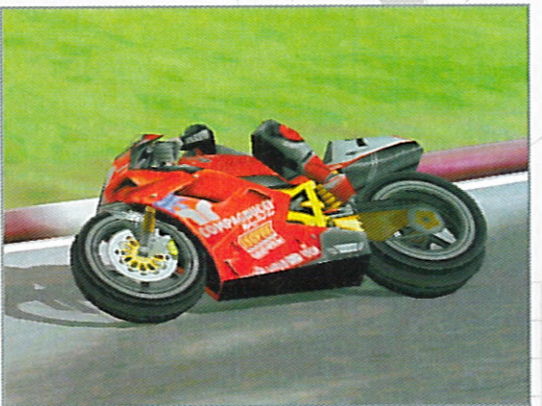
Simulation officielle oblige, vous aurez le bonheur de retrouver toutes les écuries et les pilotes de la saison passée. C'est ainsi que vous pourrez piloter des Honda RC-45, des Yamaha 750YZF, des Ducati 916, des Suzuki 750GSXR et enfin des Kawasaki ZX7RR Ninja. Le top de la moumoute du fleuron des sportives actuelles, avec les vrais décos de sponsors sur les carénages. Oui madame. Premier choc, premier émoi, la modélisation des motos est quasi parfaite. La forme du carénage est scrupuleusement respectée, on retrouve les monobras (pièce reliée au cadre sur laquelle est fixée la roue arrière) sur les machines qui en sont dotées, les pots d'échappement sont du bon côté, on distingue clairement les disques de frein, amortisseurs et autres chaînes, c'est vraiment du bon boulot. Seul le guidon laisse à désirer, tout rectiligne et par là même non réaliste. Mais c'est du pinaillage et les amoureux de la moto



▲ Le bonheur, c'est simple comme une vue externe.











Dans le mode le plus poussé, le pilotage de la moto sera particulièrement exigeant.





apprécieront malgré tout l'excellent travail de design. Tenez, rien que d'en parler, j'en ai les nerfs optiques qui frétillent. Des années que j'attendais ça, des années.

Graphicalogiquement parlant...

...Superbike World Championship est tout aussi bluffant. Car si les bécanes sont une réussite, c'est également le cas de tout ce qui les entoure, à savoir pilotes et circuits. Les pilotes, donc, sont habillés de combinaisons et de casques, une fois de plus, conformes à la réalité. Couleurs chatoyantes, symboles, nom du pilote, tout y est. Je ne sais pas combien a coûté la licence, mais le moins que l'on puisse dire c'est que Milestone l'a exploité à son maximum. Bravo les gars, ça fait plaisir. En ce qui concerne le corps des pilotes proprement dit, au niveau de détails maxi, les membres sont ronds, les casques bombés, le tout pas angulaire pour un sou. Re-bravo. Venons-en aux circuits, au nombre de douze. On retrouvera certains tracés connus, comme Monza, Assen ou Hockenheim, ainsi que d'autres à la célébrité relative, du genre de Misano, Santul ou Sugo. Tous les continents sont représentés, de l'Asie à l'Australie, en passant par l'Europe et les États-Unis. Plus ou moins longs, plus ou moins vallonnés, plus ou moins compliqués, il y en aura pour tous les goûts. Par contre, ils possèdent tous un point commun, leur beauté. La végétation, les vibreurs, l'ombre des arbres portée sur la piste, l'horizon 2D parfaitement intégré à l'affichage 3D, les bâtiments, les stands, il n'y a rien à jeter. Seule différence avec la réalité, la disparition de certains sponsors des bords de la piste, sûrement due à des problèmes de licence. Enfin, je dis ça, je suppose, j'ai pas trop d'infos sur le sujet. Pour ce qui est des effets visuels, vous aurez droit à des nuages de poussière lorsque vous finirez dans les graviers, à de la fumée en cas de burn ou de glisse ou encore à un filet d'eau en cas de conduite sous la pluie. À ce sujet, on ne voit pas de gouttes tomber, juste des nuages sombres au fond de l'horizon.

Il faut tenir compte de l'inertie liée au temps nécessaire pour que le pilote se déhanche et que la moto penche effectivement.



Puissant mais gourmand

Le moteur 3D développé en interne est uniquement Direct 3D. C'est pourquoi il est surprenant de ne pas pouvoir pousser la résolution au-delà du 800*600, ce qui était pourtant faisable avec la précédente bêta dont nous disposions. Mais bon, le 800*600, c'est déjà pas si mal, ça rend quand même super bien. Par contre la bête est gourmande en termes de puissance. Avec toutes les motos du plateau (32), détails à fond dans tous les domaines, mon PII-266 et sa Voodoo 2 8 Mo ne sont pas à la fête. Dans ce cas, il est plus raisonnable de baisser le nombre de concurrents, afin de retrouver un frame-rate confortable. Toutefois, il faut noter que le jeu ne tourne pas si mal que ça, sur une carte bas de gamme, genre Permedia II, si vous acceptez de faire quelques concessions. Beaucoup de concessions, en fait.

▲ Des vues de caméra dignes de la télé.

Une vraie simulation

Bien que le soft offre un mode arcade pour les mous du manche, c'est du réalisme à outrance que l'on vous propose ici. Dans le mode le plus poussé, le pilotage de la moto sera particulièrement exigeant. Un régal pour les fondus, mais limite injouable pour les autres. En effet, le modèle physique intègre de nombreux paramètres, ce qui implique une conduite fine et en souplesse. Sur une moto, tout est régi par l'adhérence des pneus : penchez trop et les deux gommards décrochent, accélérez trop fort en sortie d'une courbe et c'est l'arrière qui se barre, freinez trop fort en entrée de virage et c'est l'avant qui lâche. Dans presque tous les cas, cela signifie la gaufre, à moins que vous ne réussissiez à rattraper le coup en dosant les gaz ou les freins. Eh oui, il est tout à fait possible de contrôler une glisse, si vous utilisez un contrôleur analogique. Pour le reste, des trajectoires impeccables sont indispensables, pour tenir le coup face aux autres pilotes. L'IA est assez redoutable et vous assisterez à des dépassements de trappeurs comme on n'en voit qu'à la télé : extérieurs, intérieurs, freinages, tout y passe. C'est bien simple, il suffit de lancer le replay d'une partie avec la caméra " télévision ", pour croire que l'on regarde une vraie course. C'est pas des conneries, j'ai des témoins. Mais pour en revenir à la question des trajectoires, sachez que toute la difficulté réside dans le fait qu'on ne contrôle pas la bécane mais le pilote. C'est pourquoi il faut tenir compte de l'inertie liée au temps nécessaire pour que le pilote se déhanche et que la moto penche effectivement. Ça a l'air compliqué comme ça, mais rassurez-vous, ça l'est. Enfin, sachez que roues arrière, roues avant et guidonnages n'ont pas été oubliés, ce qui promet de jolis replays à sauvegarder.



▲ Vous pouvez vous battre avec les 32 motos du plateau, si votre machine est assez puissante.

Bon, on arrête là...

...parce que sinon je n'aurai plus rien à vous raconter le mois prochain. Ce que je peux quand même dire, pour terminer,

Vous assisterez à des dépassements comme on n'en voit qu'à la télé : extérieurs, intérieurs, freinages, tout y passe.

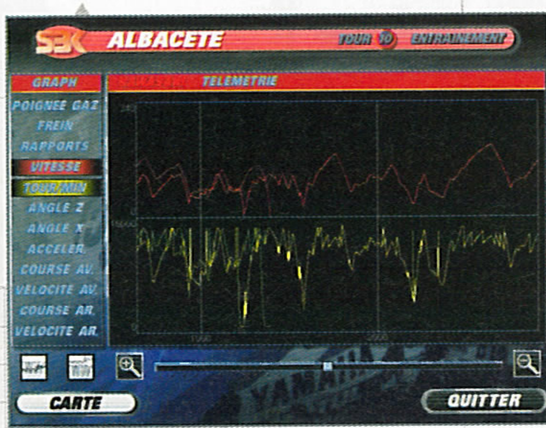
c'est que vous pourrez régler votre moto sur quatre points essentiels : pneus, amortisseurs, châssis et transmission. Pour vous aider dans cette difficile optimisation, une télémétrie sera à votre disposition. Pas facile-facile à comprendre, certes, mais elle a cependant le mérite d'exister. Ah merde, j'ai failli oublier : le soft sera compatible avec le Force Feedback. J'ai essayé avec le volant Microsoft et, ma foi, le résultat est très convainquant. Allez, cette fois, c'est la bonne, je vous laisse regarder les photos de la bête pendant que je relance une course vite fait. Nom de Dieu, quel jeu !

Fishbone







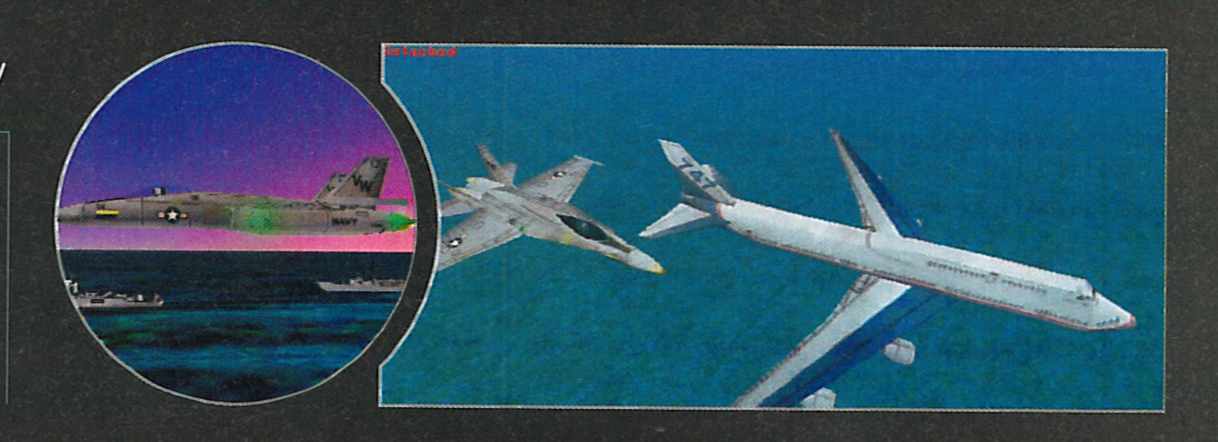


▲ La télémétrie, toujours aussi compliquée à maîtriser.

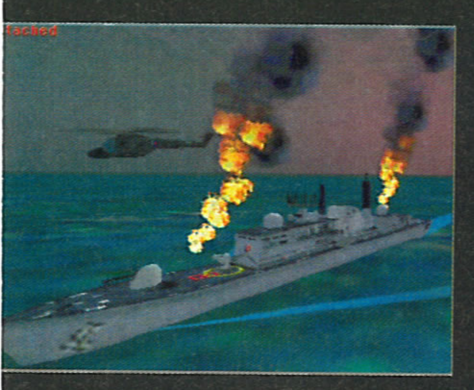
Des années que j'attendais ça, des années...

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR JANE'S COMBAT SIMULATIONS
DÉVELOPPEUR SONALYST
SORTIE PRÉVUE COURANT 1999



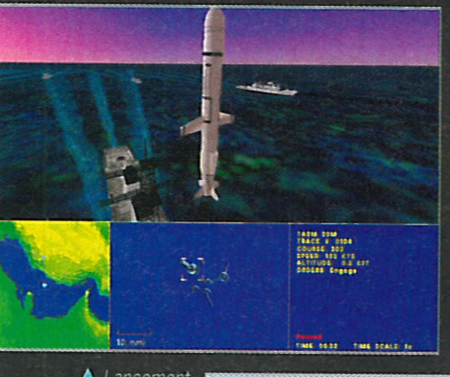
Fleet Command



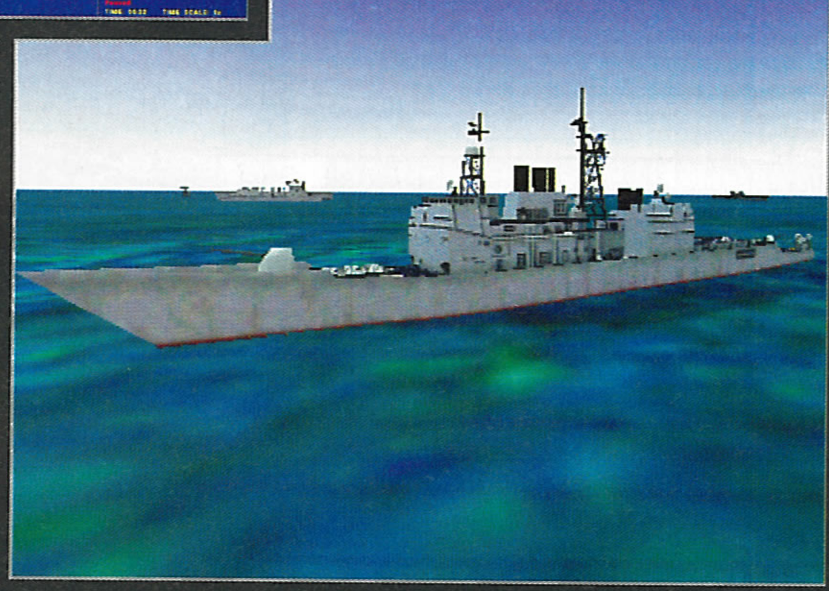
▲ Un navire anglais qui s'est mangé un exocet argentin. Une scène connue.

Dans le petit monde des jeux de stratégie, on trouve, juste après la frontière revêche des wargames hexagonaux, un monde encore plus hardcore et minimaliste dont le haut du pavé, formé par un club de durs de durs, se bat sur des flots de carton à l'aide de papiers millimétrés et de règles à tracer les vecteurs. Cet univers austère a trouvé lui aussi un alter ego dans l'univers de la micro ludique en la personne d'Harpoon, une adaptation à peine édulcorée de ce qui passe bien souvent aux yeux des non-initiés pour un loisir de fou (militariste, dangereux et humide). Fort heureusement pour moi qui m'adonne à ce genre de pratique, la nuit dans la pénombre, je ne suis plus seul grâce à Tom Clancy, chef de file des romanciers aimant relater une guerre contemporaine.

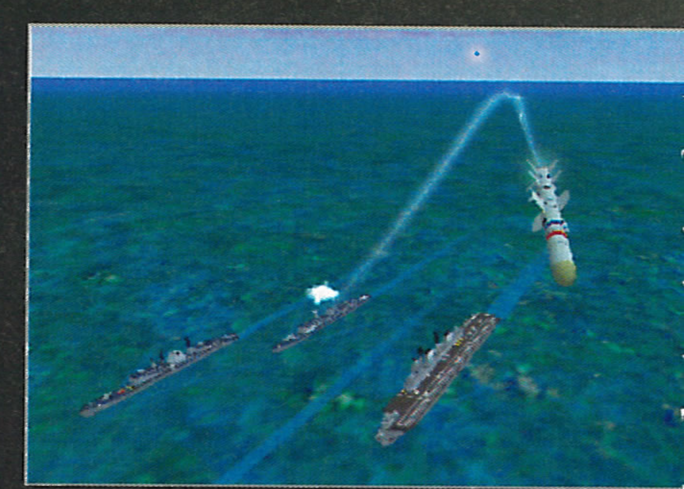
Si je vous ai reparlé d'Harpoon, comme ca en douce, c'était juste pour faire rejaillir dans votre esprit le souvenir d'un jeu qui est considéré à la fois comme l'excellence et la référence en matière de simulation de guerre aéronavale, mais aussi en pauvreté graphique. En effet, comme son équivalent papier, Harpoon ne s'encombrait que de vues de dessus en 2D, d'une interface somme toute assez lourdingue et confuse, ses seules exubérances graphiques étant la symbologie OTAN.



▲ Lancement d'un missile. On obtient sa trajectoire estimée dans les cartes tactiques et stratégiques.



Frégate lance-missiles Normandie, de classe Ticonderoga. On voit les deux mitrailleuses du système Phalanx placées de chaque côté des deux bords. ▶

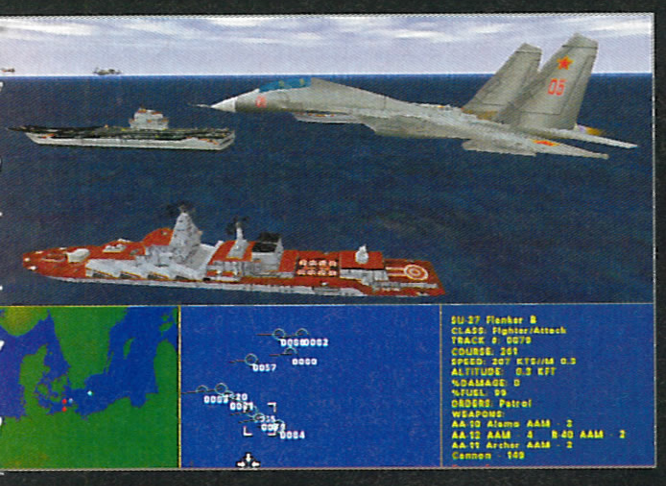


▲ Tir d'un missile mer-mer Harpoon, à partir d'une frégate lance-missiles.

Un développeur plus " in " que d'autres

Heureusement pour nous (enfin pour vous), il semblerait que des développeurs un poil plus futés que les autres aient décidé de mettre ce type de guerre à la portée de tous et toutes. Tout d'abord, il est utile de savoir que ce jeu va nous venir de chez Jane's qui, depuis son intarissable série des US Navy Fighters, Nato Fighters, a décidé de prendre son rôle plus au sérieux en nous sortant de vraies simulations telles que Longbow II, F-15 ou encore I688 Hunter-Killer. C'est d'ailleurs les développeurs de ce dernier, les gars des Sonalyst, qui auront une fois de plus l'honneur d'ouvrir le bal. Un deuxième jeu de Sonalyst, c'est quand même quelque chose à saluer : 688 était certainement l'une des meilleures simulations (toutes catégories confondues) qu'il m'ait été donné de voir d'un système militaire ; il faut dire que c'est un tant soit peu normal, puisque quelques-uns des appareillages conçus pour le sous-marin d'attaque de type Ohio ont été fabriqués par la division militaire de cette même compagnie. Autant vous le dire tout de suite, on s'attend à quelque chose du même acabit pour Fleet Command.

La société Sonalyst fondée en 1973 (debut de l'année internationale de Pinochet qui semble ne se terminer qu'aujourd'hui) s'est tout de suite spécialisée dans la simulation et le développement de sonars militaires à destination de bâti-



ments submersibles. Puis peu à peu, leur champ d'expertise s'est étendu vers le radar aérien embarqué, puis vers l'ensemble des moyens de détection puis… vers les jeux. Mais ils font leur pub bien mieux que moi sur www.sonalyst.com



▲ *Un Super Etendard de la Marine française.*

À la baille !

Fleet Command se présente comme un jeu réalisé entièrement en 3D, dans lequel il sera possible de prendre les commandes de tous les bâtiments présents dans votre force expéditionnaire. Les missions et campagnes pleinement dynamiques sont tirées de faits réels ou d'extrapolations à la sauce Jane's (les Falkland II, la guerre du Golfe III et le Vietnam IV) et les forces en présence seront présentées avec tout le réalisme qu'on peut attendre des auteurs des encyclopédies " Fighting Ships ", à savoir chacun des bâtiments simulés avec des facteurs et des variables réalistes allant de la vitesse à l'inertie, en passant par la couleur du slip de l'exo du SSBN Maryland. Si vous vous posez vraiment la question, sachez qu'il doit être kaki mais que sa teinte peut varier en fonction de l'ordinaire servi à la cantine (NDRC : c'est fin, c'est très fin). Le moteur graphique utilisé devait être une amélioration poussée de celui vu dans I688 Hunter/Killer, mais aux dernières nouvelles on murmurerait que le graphic engine présent devrait être le même que celui du très attendu WWII Fighters ; ce qui tombe plutôt bien, car on ne se contentera pas de barrer des porte-avions de millions de tonneaux, mais aussi de prendre les commandes de leurs centaines d'appareils embarqués à leur bord. C'est ainsi que, pour la première fois, on pourra comprendre pourquoi le super-étendard n'est vraiment pas un avion aussi cool que son nom pourrait le faire croire, pas plus que le Crusader d'ailleurs. Ce sera aussi une fort bonne occasion de se familiariser avec les systèmes d'armement défensifs de type AEGIS (sur plate-forme Ticonderoga) ou encore tactiques d'une flotte au grand complet avec ses véhicules de réapprovisionnement, d'escorte et ainsi de bien se fendre la tronche en comprenant combien Saddam Hussein a coûté aux États-Unis à chaque fois qu'il a fait bouger un CVN de 6 000 miles vers le Moyen-Orient. Fleet Command regroupera donc 150 types de bâtiments et autant d'avions pour représenter les 16 nations maritimes les plus puissantes ou qui comptent le devenir dans la prochaine décade (le Luxembourg ?).

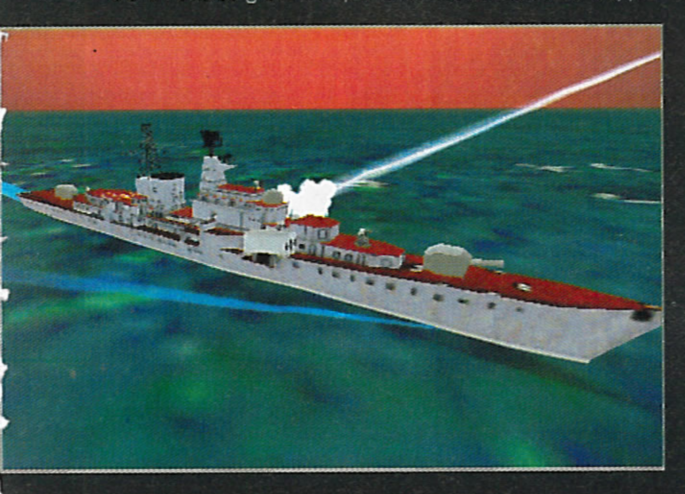
Le jeu se déroulera en temps réel, et se jouera en réseau jusqu'à 8. Comme à son habitude, Sonalyst a inclu toutes les cartes mondiales avec des variables de température, de profondeur ou de taux de prolifération des saumons afin que la simulation rejoigne la réalité. Bon, je fatigue, mais sachez que j'attends ce jeu d'un pied aussi ferme que marin pour voir ce qu'il a dans le ventre ; et dans le cas contraire, je retournerai à ma règle millimétrée et à mon Harpoon (dont une nouvelle version devrait voir le jour chez Mindscape).

Bob Arctor



◀ *Chaque élément pourra être suivi dans sa course grâce à la fenêtre 3D…*

▲ *Une flotte au grand complet. Au premier plan, le destroyer lance-missiles Arleigh Burke (qui fait partie de la flotte du Pacifique pour les intimes).*



Lorsque la réalité rejoint la réalité

Fleet Command a été à l'honneur des médias ces derniers temps, puisqu'à la surprise de tous, une version bêta du titre a été utilisée par la chaîne NBC afin d'illustrer les opérations en Irak lors de l'opération " Renard du désert ". Les téléspectateurs américains ont pu ainsi suivre de leurs petits yeux de fourbes des simulations de déploiement menées par les porte-avions des corps expéditionnaires yankees et anglais, ainsi que des lancements de missiles Tomahawk, des bombardements et des missions de suppression menées par des F-15 illustrés avec le jeu homonyme. Un pack Jane's Real War verra-t-il le jour ? Selon les responsables de NBC, ces titres furent utilisés " parce qu'ils contenaient les cartes complètes de l'Irak " (comme mon Quid, on croit rêver…), mais aussi parce qu'ils contiennent les forces qui ont été précisément utilisées par les Américains pour ces attaques (CQFD).



97 ANNÉE DE LA FÊTE, 99 ANNÉE DE LA MEUF, ET 98... NON, RIEN NE RIME AVEC " HUIT ". EN TOUT CAS, MÊME SI ÇA RIME PAS, 98 AURA ÉTÉ L'ANNÉE DES JEUX DE RÔLES. AVEC LES IMMENSES SUCCÈS DE FALLOUT 2, BALDUR'S GATE ET ULTIMA ONLINE, L'IDÉE VIENT AUX ÉDITEURS DE LANCER PLUS DE JEUX DE RÔLES. TIENS, C'EST UNE BONNE IDÉE ÇA.



Return to Krondor



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	JEU DE RÔLES
ÉDITEUR	SIERRA
DÉVELOPPEUR	PYROTECNICS
SORTIE PRÉVUE	MARS 99

Ma gonzesse est " low tek ". Sans trop y croire, j'installe Return to Krondor sur sa bécane, un P133, 16 Mo de Ram, CDx2, carte vidéo Père Dodu. Malgré ce mauvais traitement, le programme s'exécute de bonne grâce. C'est très lent mais jouable, bien plus beau en True 3D qu'en Direct 3D. Dans ces conditions extrêmes, qui auraient fait pâlir d'envie Haroun Tazieff s'il était moins mort, je commence le bêta-test. Très vite, la personnalité du jeu se dessine, produit typique de chez Sierra, au croisement entre King Quest et Final Fantasy VII, avec des personnages en 3D temps réel qui évoluent sur une succession de décors fixes. Je clique sur un personnage, et apparaissent ses caractéristiques, ses compétences, son expérience, et l'inventaire de son matériel. Pyrotechnics, le développeur, n'a pas cherché à se compliquer la vie avec des habilités du genre " tricher aux cartes ", " attraction sexuelle " ou

▲ Séquence de combat au tour par tour. Pas d'hexagone, mais la possibilité de se déplacer aussi loin que vos points d'initiative vous le permettent.

Sous un ciel étoilé, discussion avec une jolie magicienne. Une étoile filante fend la nuit et j'en arrive à regretter l'absence de la compétence " attraction sexuelle " de Fallout 2. ▶



▲ Les effets de flammes sont une réussite. Attention, les traverser coûte évidemment des points de vie (NDRC : Quelle surprise !).





▲ Un prisonnier est coincé dans sa cellule et, tandis que notre personnage principal est un voleur qui n'arrête pas de crocheter des serrures, il abandonne ici le pauvre gars parce qu'il ne trouve pas la clef d'un cadenas. Plus tard, lors d'une scène dramatique, une jeune fille agonise dans ses tripes mais il est impossible de lui sauver la vie. Explication de la magicienne : ses blessures sont trop graves. Un manque de cohérence qui heurtera les puristes. ▼



▲ La fameuse scène de l'incendie de l'orphelinat, très distrayante.

" survie en extérieur ", etc., comme l'avait fait Interplay dans Fallout 2. Non, ici l'intégralité des caractéristiques est consacrée au combat. Beaucoup moins austère est la liste des sorts : il y en a 60 au total. Je me souviens alors que le système de magie était l'une des rares choses à ne pas jeter dans Betrayal in Krondor. Il est encore perfectionné ici, avec la possibilité de fabriquer ses potions dans un alambic ou de forger ses propres objets magiques sur la base d'une impressionnante panoplie d'ingrédients. Mes premiers essais sont convaincants, la magie semble être l'un des points forts du jeu.

Gameplay prometteur, interface à revoir

Premier combat et, bonne surprise, c'est au tour par tour. En plus du corps à corps, on peut lancer des sorts, bien sûr, mais aussi des fioles d'huile enflammée et tirer à l'arc. À première vue, comme dans Final Fantasy VII, la dimension stratégique est rudimentaire et le gros du travail réside dans la gestion des points de vie et de magie de ses héros, ainsi que dans le choix du sort adapté à la situation. C'est simple et néanmoins amusant, grâce à des animations en 3D qui meublent agréablement ces saynètes. Une dizaine d'heures de jeu plus tard, me voilà plus familier avec l'interface qui laisse apparaître ses premières failles. Mon principal reproche concerne la gestion de l'inventaire, très fastidieuse. Rien que pour ramasser un objet sur un cadavre, il faut naviguer entre trois menus. Or chaque cadavre recèle en moyenne une dizaine d'objets. Trente menus pour intégralement dépouiller un corps, c'est l'enfer ! J'espère fermement que ce défaut sera corrigé dans une version plus avancée. L'histoire est pour l'instant linéaire, mais je n'en suis qu'au premier chapitre d'un jeu qui en comporte 13 : une bande de pirates à dérobé une relique, la Larme des Dieux, et en fuyant, ces imbéciles ont coulé en bateau. Tout le monde compte sur moi pour leur sauver la mise... ça va encore être pour ma pomme. En attendant, je me balade dans la ville, ouvre des portes au hasard, j'entre chez des gens et les tue. Un épisode particulièrement réussi vient égayer la partie : pour faire diversion, les pirates ont foutu le feu à un orphelinat (ces gens savent faire la fête). La magicienne me lance un sort de protection, j'entre dans les flammes, tire un à un les morveux de l'incendie... vraiment une chouette séquence. Au final, Return to Krondor m'aura tenu éveillé une nuit entière, ce qui est toujours bon signe, bien qu'il soit déjà évident qu'il ne sera jamais ni Baldur's Gate ni Fallout 2.

monsieur pomme de terre





▲ À la mode Final Fantasy VII, des séquences non interactives ponctuent le jeu pour tisser une toile narrative. Jolies mais souvent trop bavardes.



J'AI VU LE FUTUR DU JEU. C'EST DÉVELOPPÉ PAR DYNAMIX, C'EST ONLINE UNIQUEMENT ET ÇA S'APPELLE STARSIEGE : TRIBES. WOW ! DU COUP, UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, NOUS ALLONS DISSERTER SUR UN JEU QUI NE SORTIRA PEUT-ÊTRE PAS EN FRANCE.

Starsiege : Tribes

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SHOOT ONLINE PAR ÉQUIPES
ÉDITEUR	SIERRA
DÉVELOPPEUR	DYNAMIX
SORTIE PRÉVUE	DISPO
CONFIG MINI	P200 OU P166 + CARTE 3D, 32 MO, MODEM 28.8

Starsiege : Tribes de Dynamix peut se targuer d'être le premier jeu de combat par équipes uniquement online. Ok, le mode Capture the Flag de Quake peut lui aussi prétendre au titre, mais après avoir expérimenté les fonctionnalités propres à Tribes, on s'aperçoit que ce dernier a été conçu dès le départ pour la baston par équipes.

Quoi qu'en diront les adorateurs du dieu Quake, le mode Capture the Flag (CTF) revient à du «chacun pour soi» comme dans un jeu deathmatch. Vous avez beau revêtir la même couleur d'armure, vos coéquipiers ne vous tirent pas dans le dos, mais la coopération s'arrête là. Dans Quake, rien n'a été prévu pour la communication entre les joueurs, pour l'organisation d'une tactique planifiée qui donne vraiment l'impression d'appartenir à une escouade qui attaque de manière coordonnée. Dans CTF, il n'y a aucun moyen de définir des waypoints ou de suivre à distance la progression d'un coéquipier. Il n'y a aucun moyen de concevoir une attaque grou-

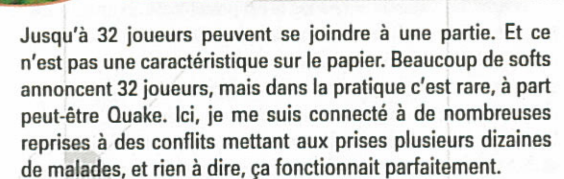
Dynamix a pris le risque de développer son propre moteur.



pée. Rien n'est prévu pour réclamer et se faire livrer, par un ailier, des réparations pour son armure endommagée.

Frère de Battlezone

Tribes s'est appuyé sur le genre, maintenant super bateau, du shoot en vue subjective, le Couac-like, pour en extraire ce qu'il comportait de plus intéressant, y greffer de nouvelles possibilités et nous renvoyer dans la face un concept mutant plus abouti. Si vous êtes familier avec l'univers de Starsiege (les guerres de robots géants issues de Earthsiege), sachez tout d'abord qu'il n'y a pas d'Hercs (de robots) dans Tribes. Ça, c'est réservé à Starsiege. Dans Tribes, vous jouez le rôle d'un soldat fantassin (ou du commandant si vous avez vraiment la cote auprès de vos camarades de jeu) appartenant à l'une des quatre tribus principales : Children of the Phoenix, Starwolf, Diamond Sword ou Blood Eagles. Comme le très précieux Battlezone d'Activision, Tribes combine la jouabilité d'un Quake-like avec des éléments de stratégie temps réel. D'ailleurs, la comparaison entre les deux jeux ne s'arrête pas là. Une des fonctionnalités les plus réussies de Battlezone consistait à pouvoir sortir d'un véhicule pour se balader à pied dans son scaphandre, en snippant les autres pilotes grâce à un fusil à projectiles perforants. Comme Battlezone, Tribes propose des terrains de jeu gigantesques en extérieur. Il est moins axé sur les véhicules, mais il y en a quand même quelques-uns. Il ajoute des réacteurs dorsaux (jetpacks). Et par-dessus tout, dans Tribes on a vraiment l'impression d'être un simple soldat propulsé dans un conflit organisé. Mais un simple soldat peut aussi faire la différence.





La connexion parfaite ?

Comme on peut s'y attendre venant d'un jeu uniquement multijoueur (il y a bien quelques missions solo dans le tutorial, mais c'est tout), la qualité de votre connexion Internet fera beaucoup dans l'intérêt du jeu. Après avoir lancé Tribes, il suffit de choisir dans une liste l'une des douzaines de parties qui tournent en permanence sur les serveurs Dynamix. Jusqu'à 32 joueurs peuvent se joindre à une partie. Et ce n'est pas une caractéristique sur le papier. Beaucoup de softs annoncent 32 joueurs, mais dans la pratique c'est rare, à part peut-être Quake. Ici, je me suis connecté à de nombreuses reprises à des conflits mettant aux prises plusieurs dizaines de malades, et rien à dire, ça fonctionnait parfaitement.

Bien entendu, Tribes offre l'éventail des fonctions habituelles pour trouver le serveur qui répondra le mieux à vos attentes : filtrage des pings inférieurs à une valeur donnée... On peut aussi choisir de se connecter à une partie limitée à 16 joueurs ou à des missions de Défense et destruction. Enfin, il est aussi possible de jouer en réseau local. Mais 32 bécanes en réseau, c'est pas toujours facile à dégotter...





▲ L'architecture des bases est bien chiadée. Certaines entrées sont en hauteur, et on ne peut y accéder qu'avec les jet-packs.

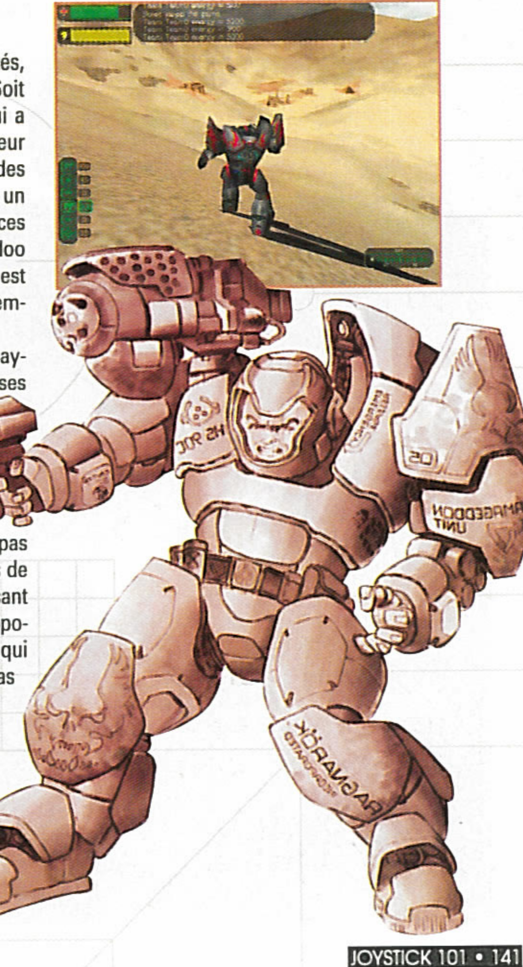


▲ Hooo ! il est content d'avoir récupéré son fanion, on dirait.

Un nouveau moteur

La plupart des développeurs de Quake-like se sont contentés, ces derniers temps, de racheter une licence existante. Soit Quake II, soit Unreal. Ce n'est pas le cas de Dynamix, qui a pris le risque de développer son propre moteur. Ce moteur marche aussi bien en mode logiciel que dans des modes accélérés. Il est très performant puisque, sans carte 3D, un P200 s'avère amplement suffisant pour des performances tout à fait correctes. Sinon les possesseurs de carte Voodoo pourront bénéficier d'un mode Glide. Un mode OpenGL est prévu, mais pas de Direct3D pour l'instant, ce qui peut sembler un peu bizarre.

Le moteur de Dynamix combine les gigantesques paysages extérieurs d'un Battlezone aux intérieurs de bases pleines de couloirs qu'on trouve habituellement dans les shoots. Si les décors en intérieur n'arrivent pas à égaler la beauté d'un Half-Life ou d'un Unreal, les extérieurs sont vraiment très impressionnants. Depuis Battlezone, on n'avait pas vu des paysages aussi probants. Le champ de vision n'est pas limité, et on voit très très loin. Par-dessus tout, il n'y a pas de temps de chargement quand on sort de sa base ou en passant d'une zone à l'autre. Tribes est aussi l'un de rares jeux à proposer des conditions climatiques variables et des scénarios qui se passent de jour comme de nuit. Pour l'instant, il n'y a pas d'arbres ni d'étendue d'eau, mais c'est prévu pour le futur.

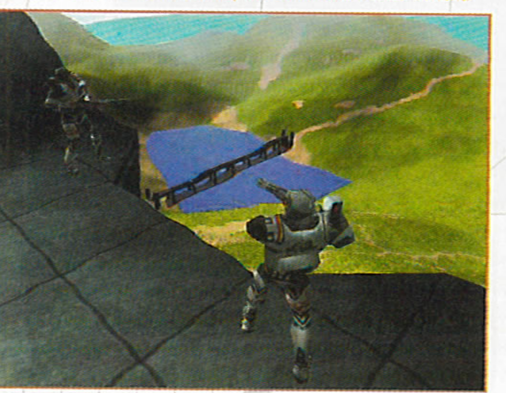


Le gameplay

En dehors du lag qui nous rappelle que nous sommes du mauvais côté de l'Atlantique, la jouabilité de Tribes n'a rien à envier aux ténors du genre. Utiliser le snipping, les jump-jets, réparer seront comme



▲ D'une mission à l'autre, les conditions météo varient.



▲ Si c'est pas beau quand même.

une seconde nature quand vous vous plongerez dans Tribes. Tous les joueurs ont à leur disposition un PDA (Personal Digital Assistant). Entre autres choses, le PDA affiche une carte en vue de haut, sur laquelle sont indiqués tous les membres de l'équipe ainsi que certains mouvements ennemis. Ces informations sur l'ennemi dépendront de la manière dont votre équipe a disposé les senseurs de mouvement. Le joueur qui a été désigné Commandant peut en outre donner des ordres à partir de cette carte. Avec 32 joueurs, la valeur tactique des commandants fait réellement la différence.

Tribes a inclus, dans son univers, des véhicules de reconnaissance et des transports de troupes. C'est très marrant de voir un des soldats prendre les commandes d'un transport et héler les autres pour qu'ils prennent place à bord, direction la base ennemie. Le pilote se charge de conduire le transport en évitant les défenses adverses. Dès que l'objectif est en vue, on saute en route pour passer à l'attaque. Le contrôle des véhicules est encore un peu frustre par rapport aux jet-packs, mais c'est une bonne idée d'y avoir pensé. Vous avez besoin d'un appui alors que vous passez à l'attaque de la base ? Pas de problème, localisez à l'aide du PDA votre coéquipier le plus proche et envoyez-lui un waypoint. Le pire c'est que ça marche et que les joueurs coopèrent vraiment.

Parmi les différent scénarios (il est possible de soumettre ses propres scénarios), les scénarios de type « Défendre et détruire » ou « Capturer et tenir la position » sont nettement plus intéressants que les simples Deathmatch ou Capture the Flag. Vous ne pouvez pas vous contenter de prendre un bâtiment et de vous barrer. Ça n'a pas de sens. Un ennemi repassera derrière, et tout sera à refaire. « Les gars, dirigez-vous vers le waypoint A. Avec l'autre escouade, nous attaquerons l'entrée Est ». Le jeu d'équipe est essentiel et c'est ce qui fait la spécificité de Tribes. Supposez que vous soyez tout seul en train de tenir une position importante, salement amoché par une vague d'assaut ennemie. Envoyez un message de demande de soutien et de réparation. Vous allez passer quelques secondes d'angoisse à suer dans votre exosquelette avant de voir arriver un ailier que vous ne connaissez ni d'Eve ni d'Adam, qui utilisera son propre kit médical pour vous soigner avant de se placer à vos côtés pour défendre la zone. C'est sûr, une fois que ça vous est arrivé, vous serez prêt à vous montrer aussi déterminé pour secourir un autre coéquipier.



Les fantassins prennent place dans une barge de transport sur coussin d'air, pour être largués en tête de pont du conflit.▼



L'équipement

Le choix du type d'armure a une grande répercussion sur le gameplay. Les armures lourdes réduisent énormément votre vitesse, rendant les jets peu utiles, mais vous évitent de crever à la moindre attaque. Les armures légères permettent une très grande vitesse de déplacement, mais offrent bien peu de protection face aux snippers. En tout cas, chacun trouvera l'armure adaptée à son type de jeu. Certains types d'armes seront aussi réservés à certains types de soldats. Par exemple, dans l'arsenal de Tribes, on trouve un mortier longue portée. Pour être opérationnel, ce mortier doit être servi par un scout équipé d'un système de visée laser permettant de « marquer » la cible pour le tireur qui lancera la charge du mortier. Encore un exemple de coopération.

Dans la liste des engins de destruction proposés par Tribes, on trouve des blasters, des mitrailleuses, des canons à plasma, des lance-disques explosifs, des lance-grenades, des fusils lasers, des mortiers, des grenades à main et des mines. Tribes permet un usage immodéré du snipping, grâce à un télescope qui peut être employé avec toutes les armes (même si ce n'est pas très efficace sur les armes les plus lentes, la cible se déplaçant trop vite). Les armes de Tribes souffrent quand même du syndrome Unreal. À savoir qu'elles sont variées, avec des effets visuels mignons tout plein, de bons bruitages mais que ça n'a pas la puissance d'un Half-Life ou d'un Quake II. Mais bon.

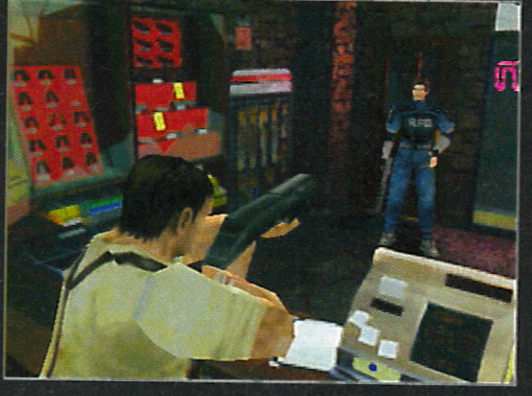
En plus des armes, vous pouvez customiser votre soldat en le dotant d'équipements variés : sac à dos, kits de réparation des installations des bases (panneaux solaires, baie de décollage des véhicules, consoles de commande...), tourelles de tir utilisées pour contrôler certaines zones en votre absence, etc. Ces packs risquent de vous ralentir, mais si le commandant de votre unité est compétent, il pensera à vous faire couvrir par d'autres soldats. Tout cet équipement peut être récupéré, ainsi que des recharges de vie dans des distributeurs se trouvant à l'intérieur de votre base principale.

Enfin le système de score est aussi intéressant. Le programme ne comptabilise pas que les frags, mais plutôt le ratio entre le nombre de kills effectués et le nombre de morts du joueur. Pas la peine donc de se balader n'importe comment, en essayant de buter le maximum de clampins. Pour ce qui est de l'équipe, le score est calculé selon différents critères suivant le type de mission.

Bref, Tribes apporte des concepts bien rafraîchissants dans le monde impitoyable du jeu en réseau. Reste maintenant une inconnue : comment sera distribué le jeu en France. Sierra n'ayant rien prévu pour l'instant.

Iansolo

AVENTURE/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR CAPCOM
SORTIE PRÉVUE MARS





▲ *De nombreuses séquences non-interactives ponctuent le jeu. Elles sont toujours réussies mais ne peuvent pas être zappées ! Horreur, quand on se la tape 5 fois de suite parce qu'on ne peut pas sauver, ça devient intenable.* ▶

Resident Evil 2

Une petite ville paisible. Vous êtes flic, vous faites votre patrouille de nuit. Dans la lumière de vos phares, vous distinguez un corps jeté au milieu de la route. Vous descendez prudemment : c'est un cadavre salement mutilé, ses orbites blanches écarquillés dans un rictus de douleur. Il bouge, tente de s'accrocher à votre jambe. Vous ne comprenez pas. Vous fuyez. Partout dans la rue, errent des macchabées à la démarche d'alcoolos morts. Cul de sac. Leur tête plantée dans un ventre ouvert, 5 zombis bouffent les tripes d'une gonzesse crevée. Vous paniquez, vous tirez dans le tas. Lentement, ils se lèvent, avancent vers vous. Vous êtes mort.

Comme dirait Squale, notre nouveau soluce-man de choc, « Ça n'arrive pas tous les jours de se faire pomper avec autant de talent. » Les deux petits veinards qui y ont eu droit sont Georges Romero (Dawn of the Dead, Zombi, Day of the Dead, etc.) et Frédérick Raynal (Alone in the Dark). D'ailleurs, le génial pompiste, Shinji Mikami, créateur de Resident Evil, avoue volontiers son admiration pour Romero et Sam Raimi (Evil Dead). Fan de cinéma, en tout cas, son équipe l'est à l'évidence et jamais un jeu n'a été aussi proche des sensations délicieuses que procure un grand film d'action. Vous n'avez pas pu passer à côté de ce soft culte sur PlayStation. Tapage télé, record de vente (d'ailleurs explosé par ce second volet), rares sont les consoleux qui n'ont pas été éclaboussés de cervelle en décomposition, depuis la sortie

▲ *Tout cela est bien immonde et, comme la France est un beau pays, on aura droit à une version non censurée. Ça me fait marrer de penser aux pauvres Allemands chez qui le jeu est interdit aux moins de 16 ans.*

Cannibalisme, mutations immondes et douloureuses mutilations...





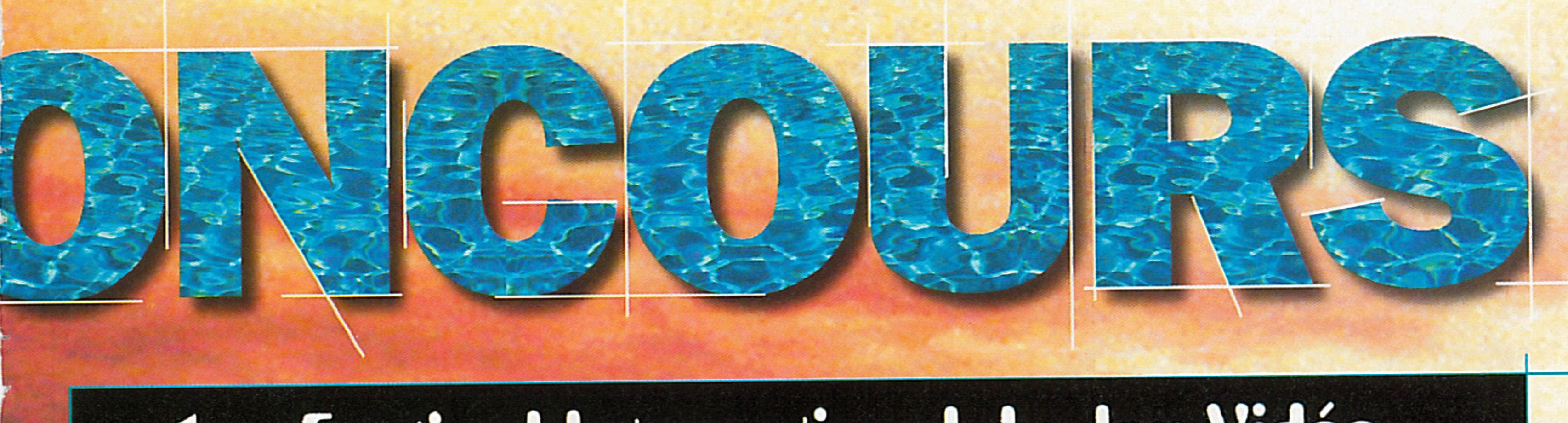
Resident Evil 2, c'est Resident Evil revu par James Cameron.

de Resident Evil. À l'époque, son adaptation sur PC avait été quasi confidentielle, puisqu'il était obligatoire de posséder une 3Dfx. Ça n'est plus le cas ; celui-ci tournera sous Direct3D et sera également optimisé pour les cartes les plus courantes. Plus chouette encore, à partir d'un P133 sans carte 3D, le résultat sera équivalent à la version PlayStation. « Parental Advisory : explicit violence and gore. » Ça fait toujours plaisir de lire ces quelques mots. Pour une fois que la PlayStation ne nous fourgue pas un risible tamanoir volant ou une fourmi ninja qui lance des caramels. Et cette mise en garde n'est pas lancée à la légère. C'est vraiment très porc, bien plus crado encore que le premier. Cannibalisme, mutations immondes et douloureuses mutilations... Resident Evil 2, c'est Resident Evil revu par James Cameron : l'évolution est comparable à ce qu'il a fait d'Alien dans sa suite, Aliens. Plus de monstres, plus d'action. C'est beaucoup plus impressionnant, rythmé, mais, bien que l'ambiance marche à merveille, cette surenchère affaiblit le côté angoissant. Comme sur console, le jeu comportera deux CD, chacun permettant de jouer avec l'un des deux personnages. Idée vraiment tripante, ce que vous ferez avec le premier personnage entrera en compte dans la seconde partie. Par exemple, ne prenez pas les armes ou munitions qui vous semblent superflues ; le second personnage passera plus tard sur vos traces et en aura besoin. Certaines actions entraîneront également des conséquences dans la seconde partie et il y a quelques moments assez marrants où les deux persos se croisent. Enfin, il sera possible d'incarner ponctuellement des personnages secondaires ; une petite fille, une savante. Unique ombre au tableau, comme dans la version PS-X, il sera impossible de sauver, en dehors des bornes prévues à cet effet. Moi, ça me fait gueuler, mais les consoleux de PlayStation Mag (nos voisins) me traitent de petite frapette : « Mais pauvre naze ! C'est ça qui fait toute la difficulté du jeu ! » Nous n'avons clairement pas les mêmes valeurs.

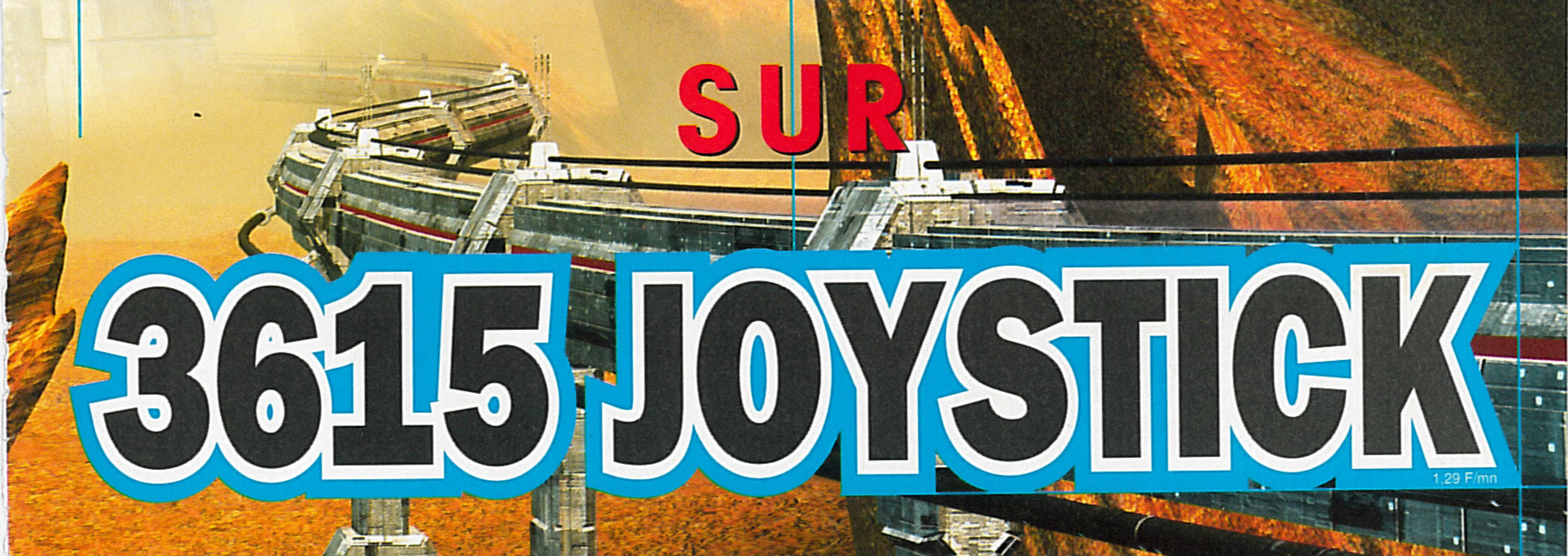
monsieur pomme de terre

▲ *Tirez et ils se relèvent. Tirez encore, ils tombent, rampent, tentent de vous agripper, de vous mordre. Un zombi n'est vraiment mort que quand il répand, au sol, une large flaque de sang.*


GRAND CO
SID MEIER'S
ALPHA
CENTAURI™
THE FUTURE OF MANKIND
FIRAXIS GAMES
GAGNEZ
DES JEUX
ALPHA CENTAURI
ET DES WEEK-ENDS
AU FUTUROSCOPE
PENDANT
LE 1ER FESTIVAL
DU JEU VIDEO !
ELECTRONIC ARTS
FIRAXIS
GAMES
Alpha Centauri © 1998 Electronic Arts. Electronic Arts et le logo d'Electronic Arts sont des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Alpha Centauri et Firaxis Games sont des marques déposées de Firaxis Games, Inc.







Concours valable du 1er au 28 février 1999, gagnez 20 week-ends au Futuroscope et 15 jeux ALPHA CENTAURI

RÉFLEXION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROIDS
DÉVELOPPEUR
MONOLITH PRODUCTION
SORTIE MARS 99

Gruntz





▲ C'est à ce gros lard de roi des Gruntz qu'il faut rapporter le bout de coquillage. Entrer dans la salle du trône est souvent la dernière énigme du niveau.



▲ Des boutons qu'on actionne, des pierres qu'on brise à condition de posséder des gants d'acier, des étendues d'eau qu'on traverse si l'on a une bouée canard... un jeu de puzzle quoi.



Dans une boutique, laissez tourner, en démonstration, d'un côté Duke Nukem, de l'autre Lemmings. Imaginez le résultat : émeute devant Duke et une mamie devant Lemmings demandant au vendeur s'il s'agit bien là du fameux Duke. On comprend alors mieux que les éditeurs aient relégué les jeux de puzzle au dernier rang de leurs priorités ; trop arides, pas de jouissance instantanée ni d'exploitation graphique époustouflante. Les derniers à s'intéresser au genre sont les Japonais, mais ces égoïstes ne daignent pas traduire leurs jeux.

Et pourtant, voici les Gruntz. Leurs bouilles rappellent Lemmings, et le principe du jeu est complètement nouveau... mais pas facile à expliquer sans être rasoir. Bon, j'm'y colle : on joue jusqu'à une dizaine de bonshommes. À chaque niveau, le but est de retrouver et de ramener, au roi des Gruntz, un bout de coquillage. Les Gruntz peuvent utiliser des objets mais (et c'est là l'une des finesses du jeu), dès qu'ils prennent un nouvel objet, le précédent est détruit. Il faut donc prévoir ce dont vous aurez besoin et quel objet donner à quel Gruntz. Il y a une centaine d'objets au total. C'est malin, finaud et bourré d'humour. Une rareté, quoi.

monsieur pomme de terre





▲ Quand ils meurent, les Gruntz amis comme ennemis se décomposent en « goum ». Une flaque de gelée qui, avec une paille, peut être absorbée par un autre gruntz, pour être recyclée en de nouveaux bonshommes.

Les Gruntz rappellent les Lemmings, mais le concept est différent.



◄ Je n'ose même pas imaginer ce que vont donner mes photos d'écran... en tout cas, pas envie d'acheter. Je vais faire des zooms sur les autres parce qu'on ne comprend rien sur une photo générale.



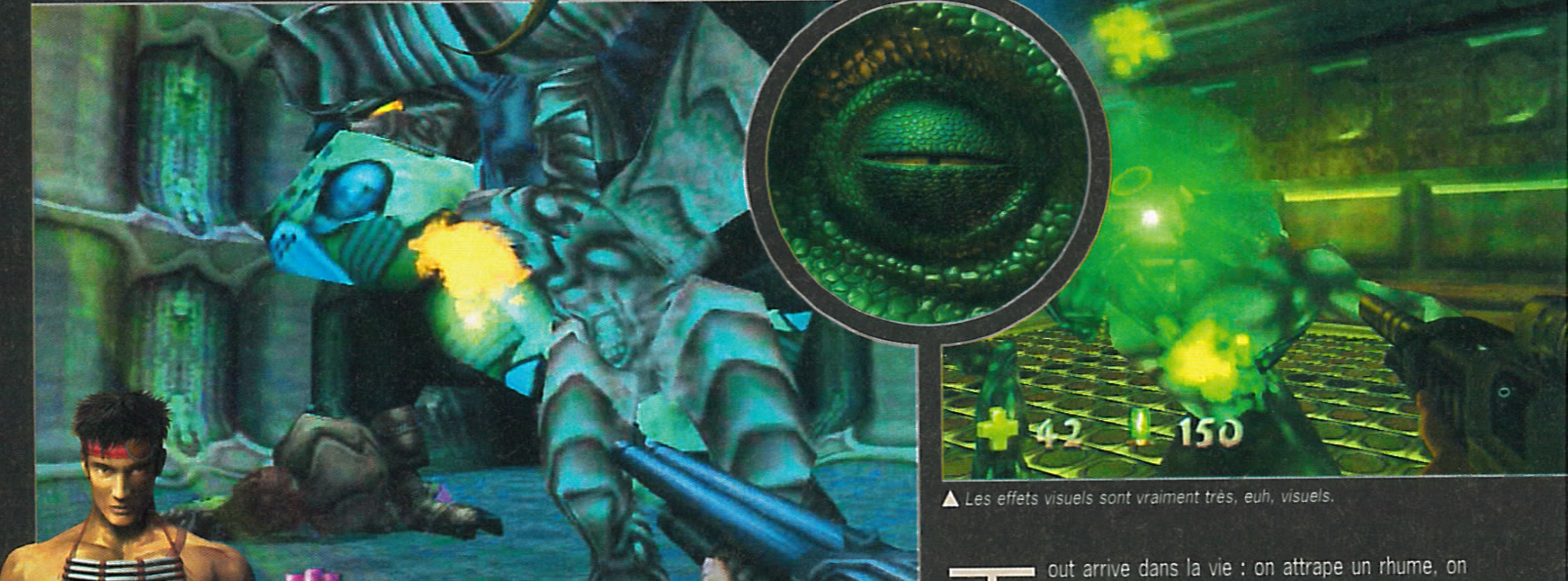
PANDANLAGEUL-LIKE
ÉDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR IGUANA
SORTIE PRÉVUE
DÉBUT MARS 99





Turok 2





▲ Les effets visuels sont vraiment très, euh, visuels.

▲ C'est bien gentil ces textures aliennes mais, en gros plan, tout est très confus.

Tout arrive dans la vie : on attrape un rhume, on perd ses clefs, on rencontre des gens, on fait des tas de trucs rudement intéressants et des fois non (bon, je résume, hein). Tenez, Turok 2 sur PC, par exemple, ben, il arrive aussi. Ce Pandanlageul-like vous fera évoluer dans 6 niveaux principaux, subdivisés en chouettes gros tas de plein de petits niveaux de fooooli. Pour résumer, disons qu'il n'y a pas beaucoup de niveaux mais qu'ils sont énormes. C'est assez beau, plutôt lent pour le moment et on se pose plein de questions : Le mode 3eme personne sera-t-il finalement implémenté ? Est-ce que ce sera vraiment plus jooooli avec les textures hi rez ? Le mode réseau nous fera-t-il oublier Half-like ? Là aussi, je résume un peu, hein. En vrai, je me pose plein d'autres questions : Quand est-ce qu'on mange ? Vais-je être obligé de raconter ma vie pour remplir cette page ? Dieu croit-il en moi ? Pour en revenir au sujet, je me demande aussi pourquoi les armes sont toujours les mêmes dans ces jeux. Bah, autant attendre le test pour se faire une opinion.

Moulinex

▲ Bonne idée, la carte qui se superpose à l'écran de jeu.

Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR
PUMPKIN STUDIOS
SORTIE PRÉVUE MARS





Warzone 2100





Warzone 2100 semble briller par des montagnes de trésors d'originalité. Le nom d'abord. On dirait un programme de génération de titres aléatoire. Occurrences du mot War dans des jeux : 2 581 234. Du mot Zone : 210 387. Bah... Ensuite le genre : de la stratégie temps réel. On pensait être délivré de la persécution. Bah... Autrement dit, va falloir encore se farcir le dépiotage d'une nouvelle interface sans savoir si le jeu en vaut le chandelier. Exploitation de ressources, construction de bâtiments, recherche de nouvelles technologies. Rien que de très banal, somme toute. Pourtant, Truc 2100 propose un système d'upgrade plus intéressant. En combinant les nouveaux senseurs, moteurs, armes, etc., on pourra obtenir des centaines de variations différentes. Qu'ils nous disent. Warzone 1050 X 2, ce sera un mode Campagne, parfois même en environnement urbain. Comme quoi tout peut arriver. Parmi les caractéristiques originales en multijoueur, on trouvera la possibilité de communiquer en vocal entre adversaires : " QRZ la station, QRZ... ", " Ici Roger, j'te copie, j'te copie. Attention, perdreau sur la 23 ! ". Ben ça promet.

Iansolo

◀ *Tout en trouadé, il se satisfera de Direct 3D ou de Glide pour les possesseurs de 3Dfx. Il tournera aussi en mode Logiciel sans carte accélératrice.*





Preview

AVENTURE/LOISIR
EDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR VIRTUAL
SORTIE PRÉVUE
EN MARS





L'Amerzone



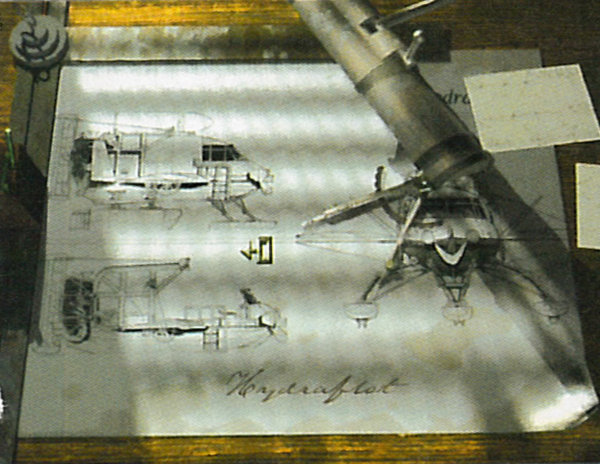
Ancien aventurier à la Indiana Jones, ce vieil homme a commis un forfait qui le hante depuis qu'il est revenu d'Amerzone.

L'Amerzone vous introduit dans un monde envoûtant. Il vous transporte dans un univers où rêve et réalité s'imbriquent étroitement. Un œuf d'où naît un oiseau blanc sans patte qui jamais ne se pose, n'est-ce pas là un scénario digne d'un mythe ? Ajoutez à cela, un pays presque inconnu dirigé par un dictateur ancien idéaliste, et l'oiseau prend figure symbolique. Alors, quand un vieil homme vous demande, dans un dernier souffle, de ramener l'œuf volé à son pays, vous acceptez avec plaisir de jouer à l'aventurier.

Mais ce jeu n'est pas vraiment un jeu. De la conception à la réalisation, toutes les phases ont été suivies et travaillées par le dessinateur Sokal. Oh, je sais ! à chaque fois, on nous fait le coup de l'artiste qui s'implique à fond, histoire d'avoir un nom connu comme signature. Mais ce produit est vraiment l'enfant du dessinateur et non pas une vague cession de droits de licence. Amerzone est un jeu de et par Sokal.

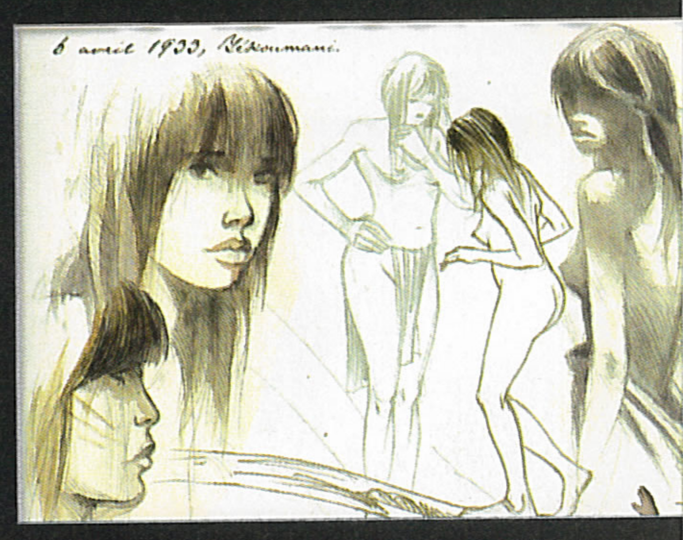
Le graphisme est époustouflant. Il se hisse au niveau de Myst grâce à sa finesse incroyable. On sent la patte du créateur. On l'imagine constamment penché sur ses dessins à les retravailler autant de fois qu'il le faut pour atteindre la perfection. Toute l'ambiance s'en ressent. Elle est empreinte d'une magie évidente. Ce n'est plus un jeu, c'est une œuvre virtuelle, dans laquelle on admire chaque détail, d'autant que l'on s'y déplace dans un environnement quicktime VR. Il faut bien le souligner, ce produit se classe plutôt dans la catégorie « loisir ». Les hard core gamers risquent de trouver les puzzles trop simples à leur goût, mais si vous voulez faire partager votre passion à une copine réticente, collez-la devant l'Amerzone. Bref, le produit nous a tellement plu que nous avons décidé de vous faire partager notre enthousiasme avec cette preview.

Kika



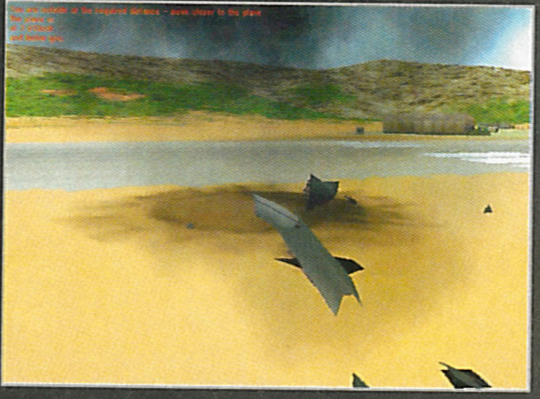
▲ Une des esquisses de Sokal : les dessins sont le moyen le plus utile pour vous donner des indications. L'artiste n'est pas avare de ses œuvres. On sent, derrière chaque personnage, chaque détail, son talent.

Même l'inventaire a soigneusement été élaboré. ▶

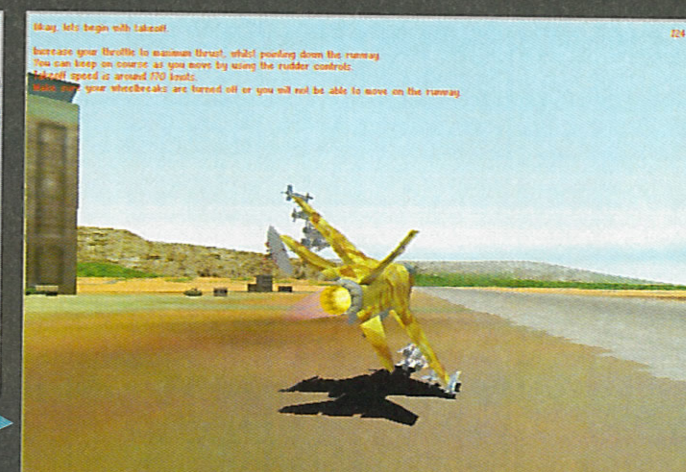


Preview

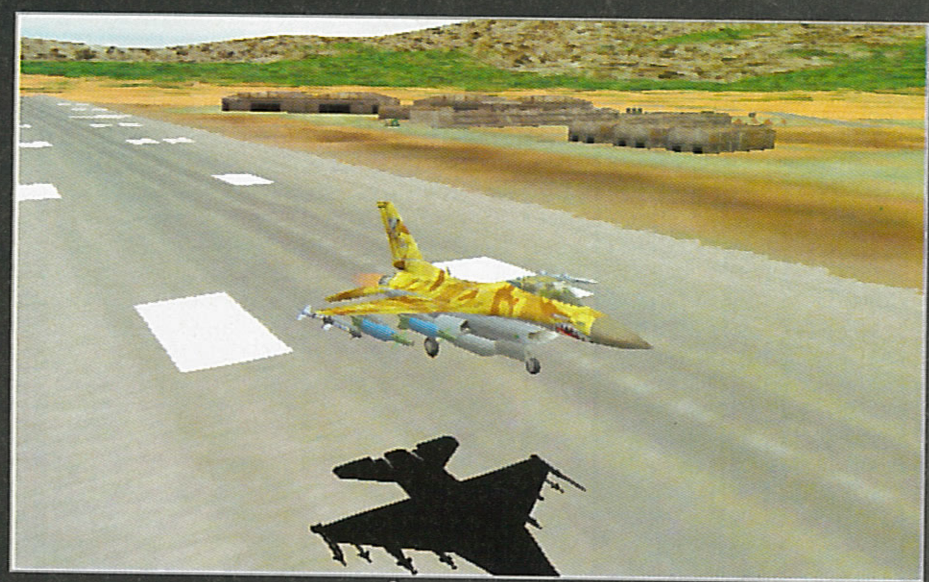
SIMULATION DE F-16
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉVELOPPEUR GSI
SORTIE PRÉVUE MARS 99



Un décollage dans les règles, la sécurité avant tout. ▶



F-16 Aggressor



F-16 Aggressor est une sorte de miraculé, car il faut bien avouer qu'il ne reste plus grand-chose dans le catalogue de monsieur Virgin, après que son pote Electronic Arts s'est goinfré grave. Ce simulateur de F-16 aura la dure tâche de sortir un mois après Falcon 4.0, ce qui n'est pas une mince affaire. Pour contrer la bête, Aggressor devrait proposer un modèle de vol poussé, même qu'il devrait être tout particulièrement poussé sur ce point. Pour le reste, vous devrez vous coltiner 40 missions réparties dans 4 campagnes africaines (Madagascar, Morroco, Ethiopie, etc.). Il faut dire que vous êtes un mercenaire luttant contre une rébellion quelconque et, qu'à ce titre, vous effectuerez raids, reconnaissances ou encore escortes. Vos ennemis disposeront de F-15, de SU-27, d'hélicoptères Cobra, de tanks T-80, de porte-avions ou encore de croiseurs, afin de vous empêcher de voler peinard. Bon, à première vue, Falcon 4.0 n'a pas beaucoup à craindre, mais on verra ça, plus en détails, le mois prochain.

Fishbone



▲ Les mains bougent, les cadrans affichent, le F-16 vole et Gilot-Pétré dit des conneries, tout va bien.

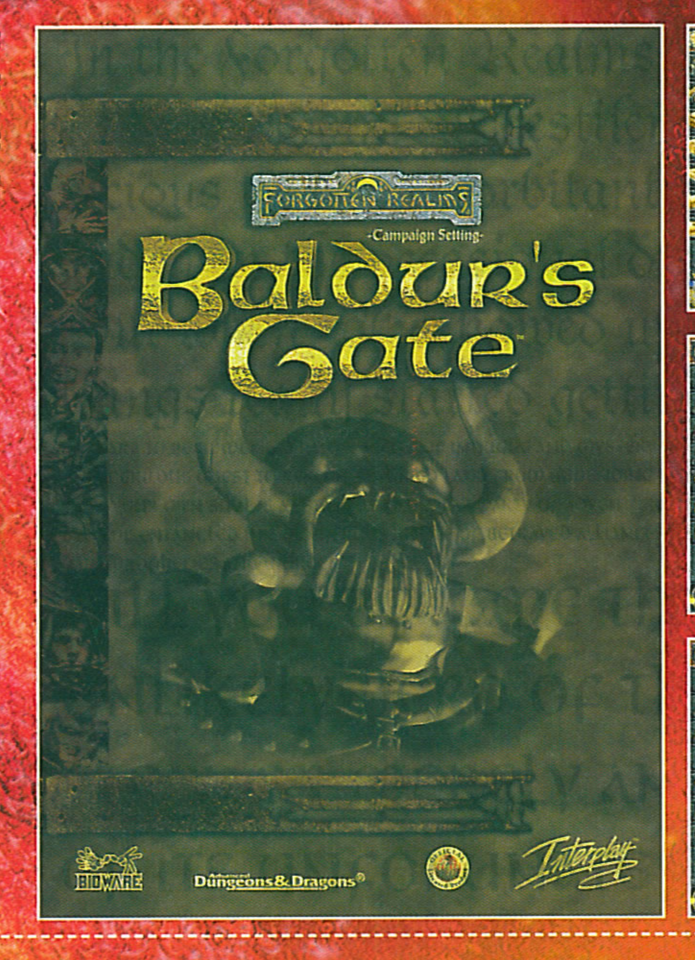
1 AN DE joystick + LE JEU Baldur's Gate

MEGASTAR joystick

11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+ LE JEU BALDUR'S GATE	349 F
SOIT UN TOTAL DE	~~767~~ F
POUR VOUS	**529 F**

30% DE RÉDUCTION

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **238 F**



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP2 - 59718
LILLE
CEDEX 9

Oui, je profite de votre super offre **«1 an (11 n^os^) + le jeu BALDUR'S GATE»** pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 529 F seulement au lieu de 767 F, **soit plus de 30 % de réduction !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

❏ Chèque bancaire ou postal ❏ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os^ de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu BALDUR'S GATE pour 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : _____ Ville : ....

Date de naissance : __ __ 19__

Ordinateur : ....

Les abonnés peuvent bénéficier de 2 heures de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 JOYSTICK. (Pour en profiter, créer d'abord son pseudo sur le 3615 JOYSTICK.)

Pseudo : ____________________

Signature obligatoire :

ST 279

PLATE-FORME
PC CD-ROM
ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DISNEY INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE MARS 99





A Bug's Life

La nouvelle génération de jeux de plates-formes est en marche. Vous savez, c'est comme un jeu de plates-formes mais en mieux, parce qu'on peut aller partout sans avoir l'impression d'être limité à un espace vital réduit à un couloir. Après en avoir eu un avant goût, à travers des jeux console comme « Mario 64 » ou « Zelda : Ocarina of Time », Disney Interactive nous envoie l'adaptation du dernier film Disney / Pixar : « A Bug's Life » (« Mille et Une Pattes », en français). Ça va parler d'insectes et ça va nous mettre des graines, des champignons et de la moisissure plein les yeux. Vous incarnerez Tilt, le héros du film, et vous devrez sauter de plate-forme en plate-forme, de champignon en champignon, pour accéder, tous les deux niveaux, à un boss de fin. Il y aura 16 niveaux en tout et donc 8 boss, tous plus indestructibles les uns que les autres. L'accent a été mis sur la liberté d'action et l'interactivité, avec tout le bordel que l'on a l'occasion de rencontrer lorsqu'on a la taille d'une fourmi. Ainsi, vous pourrez faire pousser des champignons pour vous en servir comme ascenseur improvisé, transformer des touffes de pissenlits en parapente ou encore vous servir de fruits sauvages comme projectiles téléguidés ou non mais sauvages aussi. En attendant le jeu, le film sort sur les écrans français le 10 février et il paraît que c'est fendard.

Pete Boule



▲ Grand fantasme : on se fait courser par des sauterelles.



▲ Faudra éviter le gros piaff.



▲ Le rêve de toute la rédac : une boite géante !

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK



N°91

- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C...
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3



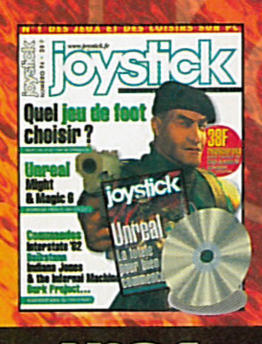
N°92

- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I'76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2
- **Guides de jeu :** Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign



N°93

- **Tests :** Starcraft, F-15, Die by the Sword, Soldiers at War, Forsaken, Incoming, F1 Grand Prix II, Jaggernaut
- **Sur le CD :** Hexplore, Die by the Sword, 5 Elements Masters, Armor Command, Incoming, Ancient Evil
- **Guides de jeu :** Dark Reign (suite), Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...



N°94

- **Tests :** Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Monster Truck Madness 2, Special Ops, Hexplore, Might & Magic 6
- **Sur le CD :** Coupe du monde 98, Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.I.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com
- **Soluces :** Betrayal in Antara, Mysteries of the Sith, Fallout



N°95

- **Tests :** Heart of Darkness, Commandos, Final Fantasy, Gex 3D, Conflict Freespace, Yannick Noah Great Courts 3, Micromachine V3
- **Sur le CD :** GT Racing 97, F-15, Scars, Addiction Pinball, Warlords 3, Super Touring Car, Queen the Eye
- **Soluces :** Die by the Sword, Croisades, Battlezone 1[re] partie



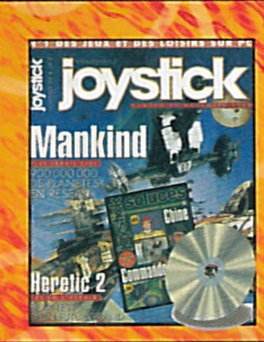
N°96

- **Tests :** Urban Assault, MAX 2, The Operational Art of War, TA Combats stratégiques
- **Sur le CD :** Heart of Darkness, Grand Prix Legends, Red Jack:La Revanche des Brethen
- **Soluces :** Soluces Black Dahlia et Battlezone 2[e] partie, guide Dark Omen



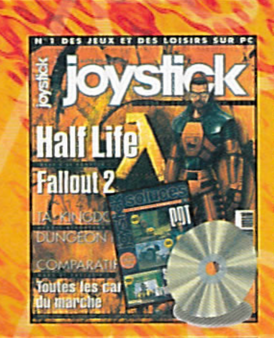
N°97

- **Tests :** Colin Mac Rae, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
- **Sur le CD :** O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN, ...
- **Soluces :** Unreal, Feebles Files



N°98

- **Tests :** Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
- **Sur le CD :** Shogo,Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3, 1602, Monaco GP...
- **Soluces :** Soluce Chine, Guide Commandos



N°99

- **Tests :** Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Roque Squadron, Blood 2, Dark Project, Airport 2000, Front de l'Ouest
- **Sur le CD :** Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball : Big Race USA, X-Games Pro Boarder
- **Soluces :** Half-Life, Rainbow Six
- **Guides :** Fallout 2, Monaco GP



Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F, soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
BETHESDA SOFT WORKS
SORTIE PRÉVUE MARS 99

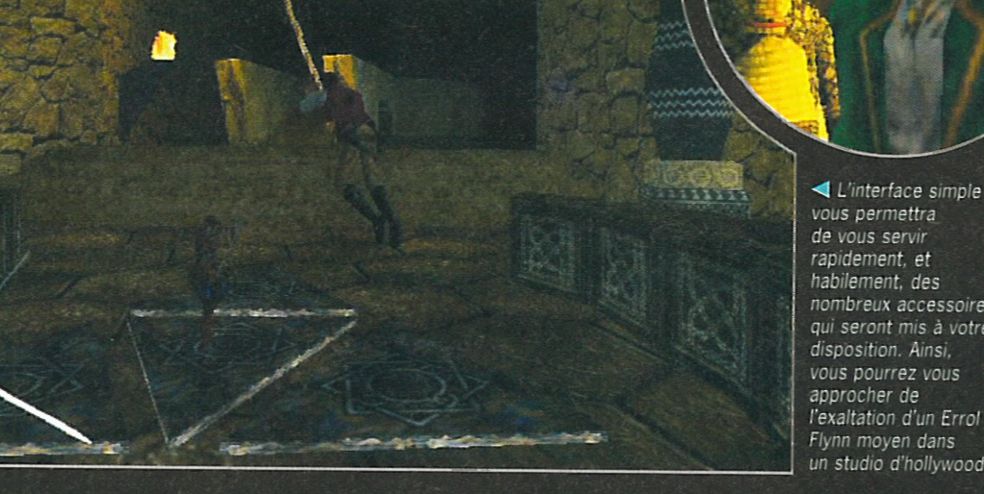




Redguard

Les créateurs de Daggerfall ne sont pas morts ; voilà qu'ils nous replongent dans l'Aventure avec Redguard et un grand A. Vous incarnerez un jeune garde du corps (d'où le titre), qui, après avoir écumé les mers d'un monde imaginaire peuplé d'hommes-chats et d'elfes à la con, se verra obligé de retrouver sa petite sœur. Le jeu s'éloigne du médiéval fantastique, et nous replonge dans le monde de cape et d'épée du terrible pirate Roberts, et dans les affrontements des abordages entre galions qui fendent la mer et les flots en direction des Barbaresques. Bien entendu, tout l'univers magique de Daggerfall est encore bien présent, puisque vous aurez la possibilité de lancer des sorts - dans le meilleur des cas - et de les recevoir en pleine face - dans le pire. Tout ça, c'est pour le cadre. Pour la forme, vous vous verrez à la troisième personne, quoique bien facetté, et l'interface a été extrêmement simplifiée. Il vous suffira ainsi de vous approcher de quelqu'un, ou encore, de quelque chose, pour faire coïncider les objets que vous aurez en inventaire, avec les actions qui vous seront possibles. Comme chez son ancêtre (Daggerfall), vous pourrez aller un peu partout, à vos risques et périls, et vous pourrez accepter une bonne quantité de missions, vous projetant vers de nombreux combats à l'épée, et vers quelques mises en bière. Tout ça a l'air assez joli. Cependant, on espère avec ferveur que l'on retirera les nombreux bâtons qui ont été fixés dans le rectum des protagonistes, et qui se voient lorsque les personnages marchent innocemment dans la rue… Attendez-vous donc à voir une aventure exotique, quoique très tournée façon role-play AD&D, la licence en moins.

Pete Boule



L'interface simple vous permettra de vous servir rapidement, et habilement, des nombreux accessoires qui seront mis à votre disposition. Ainsi, vous pourrez vous approcher de l'exaltation d'un Errol Flynn moyen dans un studio d'hollywood.



Preview

JEU DE RÔLES
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE MARS





▲ Neige, vent et pluie, rien ne vous arrêtera sur le chemin de la renommée.

Silver





Ceux qui n'ont jamais eu de console n'ont pas connu le bonheur de jouer à Zelda. Aussi célèbre que Final Fantasy sur PlayStation, ce jeu de rôles a éclairé le monde de la Nintendo de mille feux (genre un soleil s'est levé). D'où la naissance de Silver. Il reprend en grande partie les caractéristiques de Zelda, pour les adapter au monde du PC. Des personnages aux formes enfantines vous invitent à une quête de longue haleine, dans des décors magnifiques. Votre héros s'appelle David. Silver est le nom du sorcier diabolique que vous devrez détruire. Tout débute par le rapt de votre aimée. Il faut bien une excuse pour se lancer à la chasse aux keums. Magie et armes fabuleuses seront de la partie. Des compagnons vous rejoindront au fur et à mesure de l'aventure, histoire de pouvoir faire face aux nombreux monstres. Les ennemis seront suffisamment divers pour vous faire connaître, et les affres de la peur, et les trépignements joyeux du blastage en règle. Le graphisme vous plongera dans un superbe univers de donjons, de villes malfamées, de bois ténébreux et de lieux encore plus mystérieux. Par contre, on suppute encore sur la linéarité du scénario. Certes, c'est bien gentil de vouloir sauver sa femme mais encore faudrait-il avoir le choix des moyens. Ici, on reste dans l'expectative. Enfin, ne soyons pas mauvaise langue. Ce jeu pourrait bien cacher plus qu'il n'en veut laisser paraître dans cette maigre version.

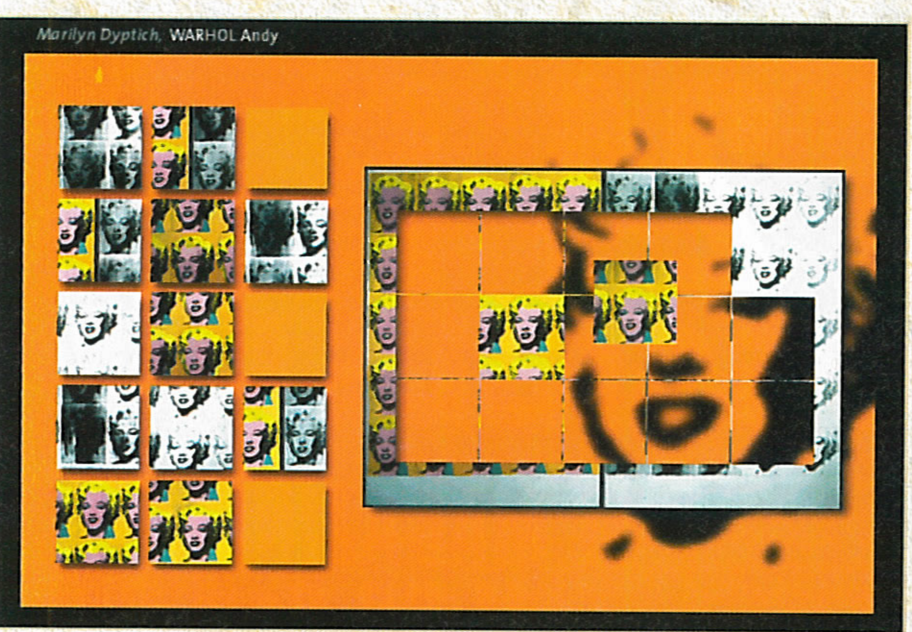
Kika

◄ Les angles de caméra vous permettent de sacrés zooms sur vos persos. Vous pouvez même en profiter pour admirer les détails du tapis persan.



Le Plus Beau Musée du Monde

EDITEUR GALLIMARD MULTIMÉDIA
SUR PC & MAC CD-ROM



Dans la partie " jeux ", j'ai bien aimé les puzzles. Un petit plaisir tout simple, que je recommande pour quand on est très fatigué.



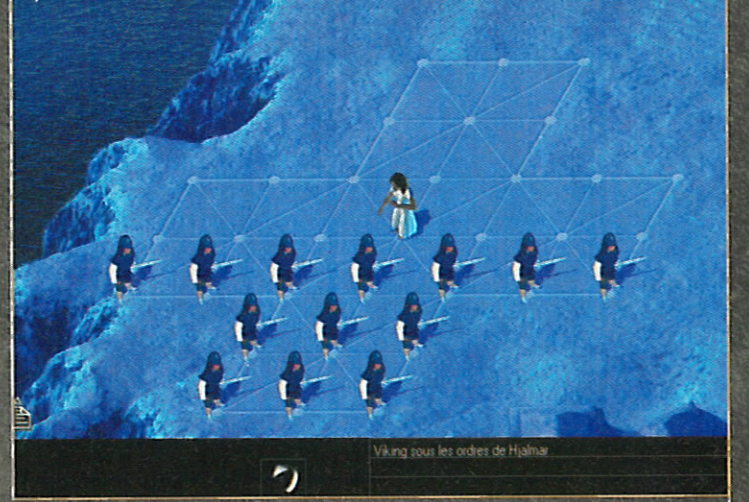
" Tout l'art du monde dans une encyclopédie vivante et ludique pour tous ", qu'ils disent sur la boîte, juste en dessous du titre. Hum. Encore un coup fumant du marketing : les mecs qui ont pondu ça, je doute qu'ils aient jamais fait tourner le CD... Déjà, il ne s'agit pas d'une encyclopédie. Avec seulement 150 œuvres présentées, exclusivement peintures et sculptures, on est même loin du compte. Ensuite, elle est pas super vivante, leur " encyclopédie " : l'interface est archi-sobre, limite monacale, et c'est pas la vague séquence animée de chaque œuvre qui peut prétendre lui donner " de la vie ". Quant à la partie ludique, re-hum : trouver une anomalie, placer un détail au bon endroit, retrouver une couleur manquante... Tout ça n'a rien de bien folichon. Alors, pourquoi vous parler de ce soft, me direz-vous ? Ben c'est simple : parce qu'il est intéressant. 150 œuvres, c'est pas lourd, certes, mais elles ont toutes été choisies de façon très judicieuse, et nous font parcourir un éventail très complet d'époques, de styles et d'origines géographiques différentes. Bref, si l'accroche marketing est foireuse à souhait, le titre est on ne peut plus juste : aucun musée au monde n'offre un tel panorama de l'histoire de l'art. En plus, le petit texte qui accompagne chaque œuvre est pile poil comme il faut : assez riche, pas trop prise de tête, mais suffisamment documenté pour fournir une bonne introduction à l'histoire de l'art, la vraie, celle qui remplit des tonnes et des tonnes de pages de bouquins spécialisés.











Tout est super simple... Jusqu'à cette énigme qui, je l'avoue, m'a fait lâcher prise.

Vikings

EDITEUR INDEX +

SUR PC CD-ROM



Si vous avez trouvé Croisades trop compliqué, et si vous adorez découvrir de nouvelles civilisations, Vikings est fait pour vous : l'interface ultra conviviale des softs Index+ est mise au service d'une succession d'énigmes variées, qui nous catapultent à l'aube de l'an mil, et nous initient à tous les aspects de la culture viking. J'ai quand même deux reproches à formuler : les énigmes sont vraiment trop faciles (3 heures pour finir le jeu), et l'histoire mise en scène n'est pas super palpitante, puisqu'elle met en scène la fin de l'empire viking et pas un épisode qui nous aurait davantage interpellés, comme le Siège de Paris.



L'atelier de cartes postales : pour envoyer des messages via Internet.

Lego Loco

EDITEUR LEGO MEDIA

SUR PC CD-ROM

L'idée de Lego Media n'a rien de révolutionnaire : prendre un système de jeu qui a déjà fait ses preuves, et le transposer dans le monde des Lego. Solution facile, mais efficace. Ah, les Lego ! Combien de ces cubes avons-nous manipulé dans notre jeunesse ? L'univers nous est familier, d'emblée, et je le crois capable de séduire les plus réfractaires d'entre nous. Loco n'a pas la prétention de rivaliser avec un Railroad Tycoon. Il propose juste de construire des villes, avec des voies ferrées, des trains, des gares, des routes, des maisons... Et de faire vivre tout ça.



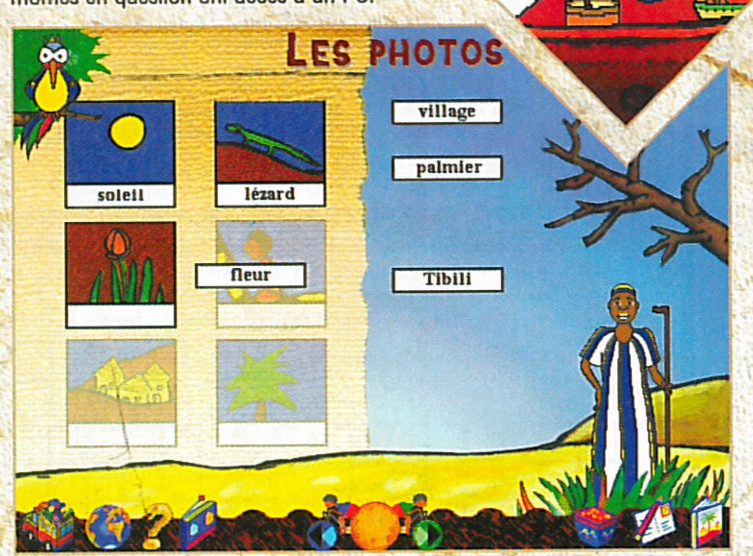
Chapitre 4 : notre nouveau copain le lézard nous aide à suivre la piste de Tibili.

J'apprends à lire avec Tibili

EDITEUR MICROFOLIES

SUR PC & MAC CD-ROM

Tibili est un petit garçon qui ne veut pas aller à l'école. Étonnant, non ? Faut dire qu'à 6 ans, avec la savane à deux pas, on a autre chose à faire que de s'enfermer entre quatre murs pour apprendre des choses qui ne servent à rien dans l'immédiat. Tous les petites n'enfants du monde comprendront ça. D'ailleurs, ça tombe bien : ce soft leur est destiné. Tout est extrêmement séduisant dans ce CD : l'idée de l'école buissonnière, les couleurs des paysages africains, l'histoire toute simple, les personnages et les animaux... Le piège se referme tout en douceur sur ses jeunes proies : les deux premiers chapitres sont uniquement dédiés à l'histoire, genre " je ferre ma proie ", tandis que les six suivants plongent dans le vif du sujet : vocabulaire, syntaxe, orthographe, etc., mais toujours dans la continuité de l'aventure. C'est indiscutablement du beau boulot, qui devrait faire fureur auprès des mômes réticents à l'apprentissage de notre belle langue. Reste juste à savoir si les mômes en question ont accès à un PC.



Notre ami le perroquet s'appelle Manga. Sans doute parce qu'il aime prendre des tas de photos.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 13. Vends Syquest EZ 135 parallèle + 5 cartouches 135Mo tbe. Appeler le 04 42 38 36 10. Prix : 700F.

Dép. 14. Vds P200 MMX, 32Mo SDRAM, DD 1,2Go, CD 24X, écran 14, carte vidéo 2Mo, 3Dfx 4Mo, Modem 56K SB16 bits, haut-parleurs, souris, clavier, Win98, jeux. Contacter Cyril au 02 31 95 40 92 e-mail : koby@club-internet.fr. Prix : 4500F.

Dép. 29. Vends carte 3D ATI Xpert@98 + jeux. Prix à débattre. Tél. : 02 98 25 91 88.

Dép. 29. Vends lecteur IDE 16X 150F. Tél. : 02 98 62 02 84. E-mail : got0ha@tatoo.tm.fr.

Dép. 31. Vds PII 300MHz, 64Mo SDRAM, 100MHz, DD 1,7Go, ATI 4Mo AGP, 3Dfx2 12Mo, modem USR 56K, Sound Blaster 16, CD-ROM 24X, carte réseau, écran 15", clavier, souris, utils, jeux. Le tout tbe, CD : 5000F. Tél. ap. 19h au 05 61 58 14 96.

Dép. 33. Vds Cyrix P200+ 300F + carte mère VXPro 512 250F + 32Mo EDO RAM 200F + boîtier mini tour AT 100F (prix à discuter). Tél. : 05 57 74 99 48 (week-end, heures repas), région de Bordeaux de préf.

Dép. 34. Vds PII 300, 96Mo SDRAM, i740 8Mo AGP, 3Dfx2, 6,4Go UDMA, CD 24X, SB AWE 64, Win98, Office, jeux et logiciels…5000F à débattre. Tél. : 04 67 30 18 08 entre 18h et 20h (demander Pascal).

Dép. 49. Vds carte graphique ATI 3D Rage II + DVD : 90F, demander Bastien au 02 41 61 44 85 ap. 18h si possible.

Dép. 51. Vds carte PCMIA Sporster Winmodem 33, 6Kb + carte réseau Dlink 10/100. Valeur actuelle 1150F et 950F. Vendus 500 et 400F. Imprimante HP870 CXI 700F. Appeler le soir au 03 26 57 99 04. E-mail contact@varnier-fanniere.com.

Dép. 51. Vends carte d'acquisition vidéo Miro PC10 avec câbles vidéo, état neuf. Prix : 1300F. Tél. : 03 26 42 00 42 ou 06 03 57 02 37.

Dép. 69. Vds processeur Cyrix P150+ carte mère GA-586HX : 450F. Vds 2x32Mo EDO + 2x8Mo EDO : 500F. Carte graphique Diamond Stealth 64Vram PCI : 150F. Tél. : 04 78 50 16 55 ou par internet : git@club-internet.fr.

Dép. 71. Vds carte son SB AWE 32 : 200F. Boîtier AT mini tour : 100F. Tél. : 03 85 93 30 73.

Dép. 71. Vds carte 3Dfx Voodoo1 : 300F (inclus Pod Gold) + vds CPU 333MHz (neuf acheté en Nov98 intel PII) : 1300F + vds écran 15" ADI : 600F. Tél. : 03 85 38 68 74. E-mail : yelfathi@hotmail.com.

Dép. 75. Vds processeur Pentium II 233 avec ventilateur et carte mère MSI 6117. Le tout 790F. Contacter Fabrice au 01 42 54 08 94.

Dép. 75. Vends 4 barrettes EDO à 150F ou 50F pièce. Carte S3 Trio à 60F sans boîte mais driver. Vend lecteur CD-ROM 12X à 100F. Contacter Romain ap. 19h au 01 94 75 00 82.

Dép. 75. Vds P200MMX 64Mo EDO Millennium 4Mo 3Dfx 4Mo DD 1,7Go SB 16 ASP CD 8X le tout 2500F. Tél. : 01 42 26 55 56. Demander Christophe Sœur.

Dép. 75. Vds PII 233MHz avec carte mère (son intégré) 64Mo de SDRAM, tour ATX, le tout pour 2000F. Tél. : 01 40 50 18 94. Demander Fabrice.

Dép. 75. Vds processeur PII 266 + ventilateur + jeux récents. Le tout ayant moins de 3 mois. Prix à débattre : 1500F. Tél. : 06 12 82 78 59.

Dép. 75. Vds Pentium 90, 40Mo RAM, carte vidéo S3 2Mo, carte 3Dfx, DD 700Mo et 3,2Go, carte son SB AWE 32, CD-ROM 8X, clavier, souris, logiciels (Win98, Pack Office Pro 97, jeux) : 4000F. Tél. : 01 53 31 11 23 (demander Jean-Michel).

Dép. 75. Vds 3Dfx Monster 3D Diamond 4Mo 300F + Matrox Mystique 4Mo 250F + jeux + 64Mo EDO 400F. Demander Manu au : 01 46 06 12 98 (bureau : 01 53 93 95 30).

Dép. 77. Vds Pentium 200MMX ATX, 32MO SDRAM, 1Mo cache, cp SB, 4,3Go, ATI Xpert Play 4Mo AGP, écran 15" : 4990F. Vds carte mère socket 7 : 390F. Vds S3 Virge 4Mo PCI 150F. Tél. : 01 64 05 21 55 ap. 19h.

Dép. 76. Vds P166+ et CM 686 + S3 Virge 2Mo + 40Mo EDO + lecteur CD Hitachi 4X + SB16 AWE 32 + boîtier moyen tour + DD 850Mo + Win95 1700F. Tél. : 02 35 76 78 02.

Dép. 78. Jeux en réseau à saisir kit 3 cartes PCI compatible NE2000, PnP, drivers, connectique câbles coax, bouchons, T 400F. Contacter Alain au : 06 60 91 77 96 ou niarfeix@capway.com.

Dép. 78. Vds carte mère TXPro 512KO cache + CPU 166+ + carte son compSB 16 bits + 2x8Mo RAM EDO + DD 1,2Go + CD 20X + carte graphique 1Mo : le tout 2100F frais de port inclus. Contacter Olivier la semaine au 01 39 16 22 26, entre 18h et 21h.

Dép. 78. Vends Diamond V550 Riva TNT 16Mo 1000F, Maxi Sound 64 400F, S3 Virge 4Mo 200F, S3 Trio 64 2 Mo 100F. Tout en très bon état. Prix à débattre. Tél. : 01 30 52 07 83 Sébastien ou e-mail : sebcar@aol.com.

Dép. 80. Vds PC Multimédia à proc. Intel 133MHz, 32Mo RAM, DD 1,2Go, lecteur CD-ROM 8X, HP 50W, clavier, Windows95 CD. Tél. : 03 22 23 46 34.

Dép. 80. Vds lecteur CD-ROM Pioneer slot in 24X SCSI prix : 300F. Ecran 15" Targa à recalibrer horizontalement : 300F avec filtre écran. Pour tout renseignement : cramponv@hotmail.com ou 06 82 24 75 31. Prix à débattre.

Dép. 85. Vends P2 350 + 64Mo 100MHz + 4,3Go + 15" + 3Dfx2 12Mo + ATI Xpert Play 8Mo AGP 2X + CD-ROM 36X + carte mère BX + Yamaha XC64 + enceintes CSW20 + jeux. Prix: 10 000F. Contacter Damien au 02 51 51 84 41 ap. 18h. A bientôt.

Dép. 89. Vends carte son Diamond Monster Sound + Wave Table 64bits + câbles : 400F. Matrox Mystique 4Mo : 250F. 3Dfx Helios 3D 4Mo + dernier drivers : 350F. Contacter Julien au 03 86 40 61 07 heures repas. Recherche Voodoo Banshee/V2.

Dép. 91. Vds Sound Blaster AWE64 Value dans la boîte ss garantie + HP, le tout 400F. Tél. à Arnaud au 01 62 84 84 01.

Dép. 91. Vds PC complet : P200 + 48Mo + 3Dfx + DD 3,5Go + DD 1,2Go + CD 26x Pioneer + écran 15" Goldstar + carte mère Asus + carte graphique + SB16 + enceintes/souris/clavier + win95 + licence + microphone, etc. Prix : 3990F. Tél à Gaël au 01 60 11 19 97.

Dép. 91. Vds kit montage vidéo Matrox Mystique 220 + logiciels + jeux 1000F ap. 19h. Appeller Michel au 01 64 48 44 57.

Dép. 91. Stop affaire ! Vds P200 MMX + 32Mo + Matrox Mystique 4Mo + CD 16X + excellent Sony 15 SF2 + HP 120W + Win95 + Office 97 + SB 16 + DD 2,1Go. Le tout pour 4500F en excellent état. Demander Richard au 01 69 07 04 22 ap. 19h30.

Dép. 91. Vds P200 MMX, ventilo, CM HX, lect. CD-ROM 4X, boîtier à ouverture sans vis, DD 125Mo (340) (2DD), 64Mo RAM EDO Kingston, lect 3"1/2 (sans écran, peux ajouter carte graphique et Sound Blaster) 2290F. Tél. : 01 60 84 16 05 Samy.

Dép. 92. Vds PC Cyrix 166+ 133MHz, 16Mo, CD 8X, SB, DD 1,57Go, HP Sony, écran 14" S-VGA : 3000F et PC 486 DX2 66 33MHz, 8Mo, CD 4X, DD 415Mo, Win3.11, DOS 6.22 sans écran : 800F ou en pièces. Tél. : 01 47 57 71 97.

Dép. 92. Vds Pentium 166MMX, 32Mo de mémoire vive 512Ko de cache CD 16X disque 1,7Go, carte Matrox Mystique + 3Dfx1 (unité centrale seulement). Prix : 3000F. Appeler au 01 41 31 00 58.

Dép. 92. Vds P133 40Mo RAM, DD 5Go, SB16, carte Diamond Stealth64, CD 8X, écran Viewsonic 15" + imprimante Lexmark Color Jetprinter 1020. Prix : 3000F. Tél. : 01 40 96 15 34 (rép.).

Dép. 94. Vds overdrive 100 à 200MMX 600F, carte son Yamaha 128bits 300F, joystick MS3Dpro 200F. Prix à débattre. Mchav@club-internet.fr ou 06 86 03 05 45.

Dép. 94. Vds AWE 64 Gold : 550F ou 690F avec HP + caisson basse, carte ATI Xpert AGP 8Mo (SGRAM) : 510F PC K6 233, 32Mo, DD 6,4Go, SB16, CD 24X, 3Dfx (Diamond), jeux… pour 3900F. Demander Steve : 01 45 76 83 88.

Dép. 95. Vds PC 233MMX IBM, 32Mo RAM + CD-ROM 8X cs Sound Blaster 64 bits carte graphique Miro TV + 3Dfx4Mo + disque dur 4,6Go + écran 17" clavier + souris + HP 60W + modem 33 Olitec ext 6000F. Tél. : 01 39 61 12 49.

Dép. 95. Vds carte graphique STB Velocity 128 250F RAM 4x4 Mo FPM 50F PCE. Tél. : Emeric au 01 34 28 14 27.

Dép. 95. Vds AMD K6 233MMX + carte mère socket 7 + carte graphique S3 Trio V2DX/ GX 2 à 4Mo + carte son compatible Sound Blaster 16 bits + 32Mo SDRAM + modem 36000 bds avec technologie x. Prix : 1600F (à débattre). Demander Sylvain au 01 39 80 95 46.

Dép. 95. Vds graveur Sony 928E avec logiciel WinonCD et livre CD-ROM gravure et production de microapp. Le tout : 1000F. Demander Florent au 01 34 16 20 95 ou répondeur. E-mail : yahooman@multimania.com.

ACHATS PC

Dép. 14. Achète Pentium II 266/300 ainsi que 32 ou 16Mo SDRAM en état de marche. Faire offre à Mathieu au 02 31 95 45 25 ap. 17h.

Dép. 27. Recherche CPU 200 non MMX + 2x16Mo RAM EDO. Contacter Romain en fin d'ap.-midi au 02 32 37 58 15.

Dép. 55. Recherche mémoire EDO 60ns 72 broches 32 ou 16Mo. Faire offre au 03 29 78 41 84.

Dép. 75. Recherche pour Pentium Intel 200 non MMX ou Overdrive Pentium 200 MMX pas chers. Demander Nicolas ap. 17h au 01 42 79 07 82.

CONTACTS PC

Dép. 31. Recherche toutes sortes d'images, et en échange aussi. Recherche également vieux jeux de rôles en français. Ecrivez-moi rapidement. Mr. Maume C., appt 101, 21 rue Claude Forbin, 31400 Toulouse.

Dép. 60. Recherche donneur de timbres, toutes nationalités. A envoyer à Julien Lecomte, 373 rue de Blaincourt, 60530 Ercuir. Merci d'avance.

Dép. 76. Recherche processeur Intel Pentium 166 ou 200 pas obligatoirement MMX ou AMD K6 200. Téléphoner au 02 35 51 42 88 ou 06 15 03 15 43. Urgent.

Dép. 94. Achète processeur Pentium II 333MHz et barrette 32Mo SDRAM 900F. Vends Joystick Microsoft Sidewinder 3D Pro avec boîte et drivers très bon état : 300F à débattre. Tél. : 01 48 89 53 35.

Dép. 95. Ach Sound Blaster Pro ou 16 à prix intéressant. Vds Amstrad CPC 6128 complet excellent état. Prix à débattre. Tél. à Thibault au 01 39 64 58 06 après 19h.

VENTES AUTRES

Dép. 31. Vds console SEGA Dreamcast, jeux et accessoires. Prix à débattre. Tél. à Gilles : 06 82 32 84 25.

Dép. 41. Vds Super Nes + jeux : 350F sur région centre. Cherche CPU + carte mère min 300MHz. Tél. : 02 54 88 17 60 et demander Fabien.

Dép. 44. Vds Atari 520 ste + jeux et éducatifs + 1 volant + 2 joysticks + console Atari + jeux et joystick. Prix à débattre. Demander Thibaud entre 19 et 20h au 02 40 72 54 23.

Dép. 57. Vends Amstrad 6128 + 2 manettes et jeux. Prix : 600F à débattre. Tél. : 03 20 39 34 79 après 19h.

Dép. 59. Vds Nintendo 64 : jeux, 2 manettes, 1CM, 1 kit vibration : 1000F. Vds guitare sèche épiphone + housse fourrée + accordeur : 1000F. Tél. : 03 28 62 86 40 ap. 19h. La semaine, si répondeur, laisser n° tél.

Dép. 91. Vds organiser HP 95 LX et recherche Psion. Tél. à Fred au 06 60 82 22 91.

ACHATS AUTRES

Dép. 77. Achète PlayStation en bon état maximum 500F. Tél. à Julien de 18h à 20h au 01 60 23 69 36.

JOBS

Dép. 75. Etudiant en maîtrise de Lettres et Ciné (avec Bac S) cherche job World Builder, scénar ou game designer pour réaliser jeux denses et complexes (cible 16-30 ans). Sérieux, ne pas s'abstenir. Tél. FX le soir au 01 53 94 04 60.

Dép. 75. Cherche CPU K6 ou Pentium 233MMX. Achète à bon prix. Tél. : 06 60 86 34 89.

Dép. 75. Graphiste 2D/3D et programmeur ASM, C/C++ recherche société proposant emploi dans secteur multimédia (jeux vidéo, éducatifs) ou intéressée par jeu original en cours de développement. Tél. : 01 48 38 31 28.

Dép. 76. Rech. Jeunes talents : prog, ASM, codeur, graphiste, musiciens pour projet jeu. Si vous êtes motivés et prêts à relever un défi, Yannick au 09 35 46 98 35 ou yannick-f6m.tmail.com.

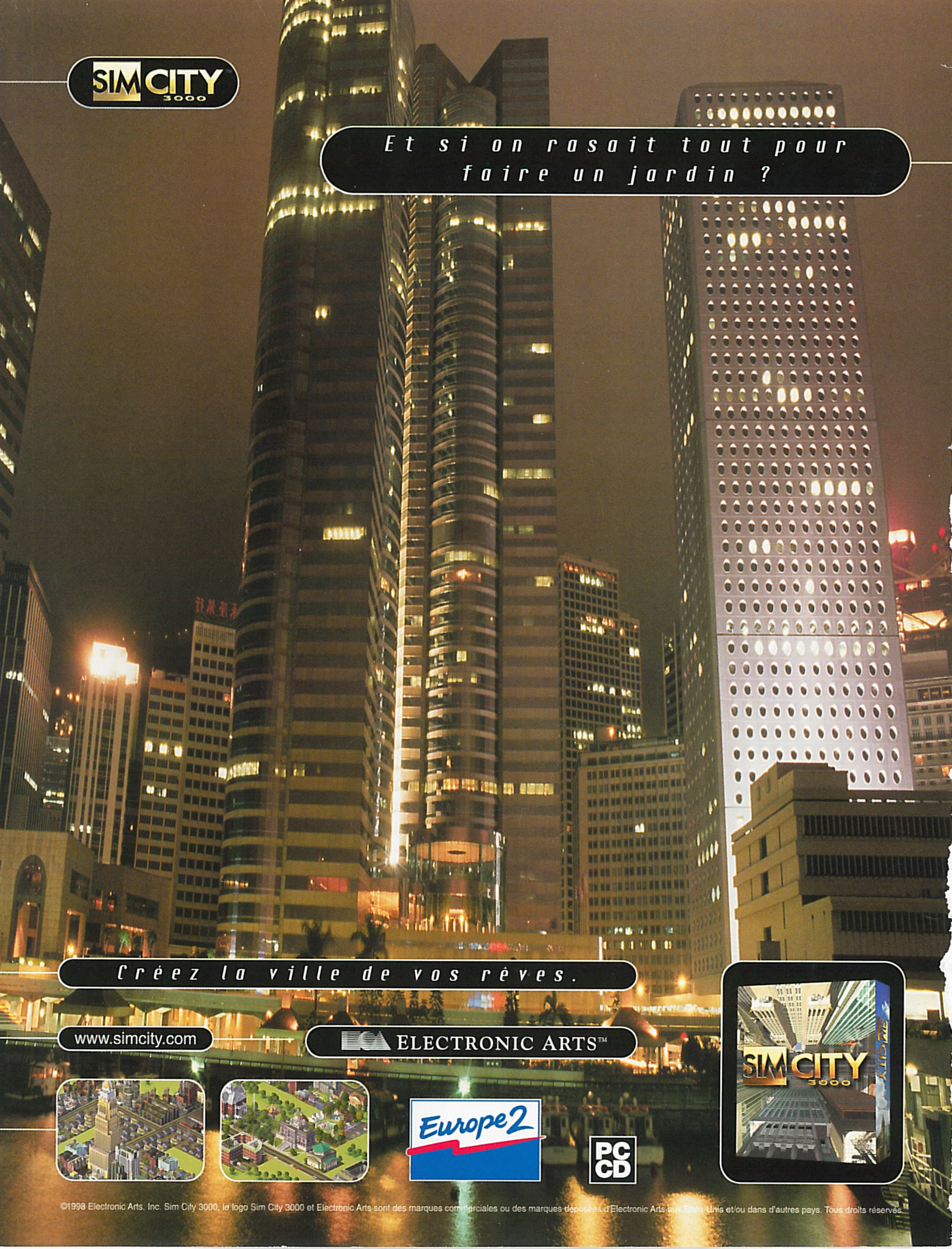
Dép. 93. En vue de compléter notre équipe pour la réalisation d'une démo jouable d'un jeu de stratégie/tactique/gestion/action, rech 2 infographistes utilisant 3Ds Max, Brice2 pour modélisation et animation, sprites 3D, 1 musicien pour réaliser l'ambiance sonore et la musique du jeu. Contacter Nicolas au 01 43 32 45 52 ou 01 42 62 55 53 (Mess) ou par e-mail : bacelar@chez.com pour personnes résidant Paris et R.P.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 101 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES


SIM CITY 3000
Et si on rasait tout pour faire un jardin ?
Créez la ville de vos rêves.
www.simcity.com
EA ELECTRONIC ARTS™
Europe 2
PC CD
SIM CITY 3000
©1998 Electronic Arts, Inc. Sim City 3000, le logo Sim City 3000 et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.